

Dizajn korisničkog sučelja i razvoj prototipa aplikacije "Fido Dogsitters" u alatu Figma

Margić, Jelena

Undergraduate thesis / Završni rad

2024

Degree Grantor / Ustanova koja je dodijelila akademski / stručni stupanj: **University North / Sveučilište Sjever**

Permanent link / Trajna poveznica: <https://um.nsk.hr/um:nbn:hr:122:719628>

Rights / Prava: [In copyright](#) / [Zaštićeno autorskim pravom.](#)

Download date / Datum preuzimanja: **2025-02-07**



Repository / Repozitorij:

[University North Digital Repository](#)





Sveučilište Sjever

Završni rad br. 931/MM/2024

Dizajn korisničkog sučelja i realizacija prototipa aplikacije „Fido dogsitters“ u alatu Figma

Jelena Margić, 0009084392

Varaždin, rujan 2024. godine



Sveučilište Sjever

Odjel za multimediju

Završni rad br. 931/MM/2024

Dizajn korisničkog sučelja i realizacija prototipa aplikacije „Fido dogsitters“ u alatu Figma

Student

Jelena Margić, 0009084392

Mentor

doc. dr. sc. Marko Čačić

Varaždin, rujan 2024. godine

Prijava završnog rada

Definiranje teme završnog rada i povjerenstva

ODJEL	Odjel za multimediju		
STUDIJ	Prijeđiplomski stručni studij Multimedija, oblikovanje i primjena		
PRISTUPNIK	Jelena Margić	MATIČNI BROJ	
DATUM	01.03.2024.	KOLEGIJ	Web dizajn
NASLOV RADA	Dizajn korisničkog sučelja i razvoj prototipa aplikacije "Fido Dogsttters" u alatu Figma		

NASLOV RADA NA ENGL. JEZIKU: User Interface Design and Prototype Development of the "Fido Dogsttters" Application in Figma

MENTOR: dr. sc. Marko Čačić ZVANJE: Docent

ČLANOVI POVJERENSTVA	
1.	Anja Zorko, pred. - predsjednica
2.	doc. dr. sc. Marko Čačić - mentor
3.	dr. sc. Snježana Ivančić Valenko, v. pred. - članica
4.	dr. sc. Jelena Vlašić, pred. - zamjenska članica
5.	

Zadatak završnog rada

BROJ: 931/MM/2024

OPIS:
Zadatak ovog završnog rada je prikazati proces dizajna korisničkog sučelja te razvoj pripadajućeg prototipa pomoću alata Figma, na primjeru aplikacije "Fido Dogsttters". Naglasak rada je na UX/UI dizajnu predmetne aplikacije te demonstraciji planiranih funkcionalnosti kroz funkcije za prototipiranje u alatu Figma. "Fido Dogsttters" je imaginarna online platforma za posredovanje na tržištu vezanom za brigu o kućnim ljubimcima. Specifično, to su usluge čuvanja, smještaja i šetnje pasa. U ovom radu, potrebno je definirati značajke predmetne aplikacije i potom prikazati postupak realizacije planiranih funkcionalnosti.

U radu je potrebno:

- Objasniti pojmove web dizajn, UX dizajn i UI dizajn
- Definirati uloge UX i UI dizajnera u procesu razvoja aplikacije
- Opisati i objasniti alat Figma te relevantne značajke i funkcionalnosti
- Definirati značajke i funkcionalnosti predmetne aplikacije te pripadajuće komponente
- Prikazati i objasniti postupak dizajna korisničkog sučelja i interaktivnih funkcionalnosti u kontekstu prototipiranja predmetne aplikacije
- Izvesti zaključak rada

ZADATAK URUČEN 23.09.2024.



POTPIS MENTORA

M. Čačić

Predgovor

Na studiju Multimedije, oblikovanja i primjene na Sveučilištu Sjever imala sam priliku okušati se u mnogim područjima kreativne industrije. Studij me usmjerio prema područjima poput fotografije, videografije, grafičkog dizajna, web dizajna i marketinga. Najvrjednijim smatram stečenu sposobnost snalaženja u radu s različitim alatima i programima.

Tema mog završnog rada je u području web dizajna, a cilj je bio izrada dizajna i prototipa aplikacije za usluge čuvanja i šetnje pasa „Fido dogsitters“. Početnu inspiraciju za ovaj rad dobila sam na trećoj godini studija, na kolegiju Teorija reklamiranja. U jednoj vježbi je bilo potrebno osmisliti web aplikaciju, kreativne objave za društvene mreže i materijale za oglašavanje za odabrano područje. Istraživanjem koje sam provela za vježbu, uvidjela sam da na tržištu jugoistočne Europe zaista postoji potražnja za takvom uslugom. Kao ljubiteljici životinja ova tema mi je posebno bliska jer i sama povremeno trebam ovu vrstu usluge, a ista ne postoji na području mog stanovanja. Moja želja je stoga bila da proširim ideju i napravim funkcionalnu aplikaciju. Spomenuto sam prenijela svom tada budućem mentoru doc. dr. sc. Marku Čačiću koji mi je ukazao na potrebu da „idem redom“, razradim značajke aplikacije te potom izradim dizajn i prototip aplikacije.

Razvoj dizajna i prototipa oslanjalo se na principe jednostavnosti, funkcionalnosti i estetske privlačnosti, što su osnovne komponente svakog uspješnog dizajna. U ovom radu predstavljene su teme vezane za područje web dizajna i opisan je proces dizajniranja korisničkog sučelja web aplikacije „Fido dogsitters“ u aplikaciji Figma.

Željela bih izraziti zahvalnost svojim bližnjima na bezuvjetnoj podršci i ohrabrivanju, oni su mi dali snagu da ustrajem u trenucima kada je bilo najteže. Također, veliko hvala mentoru doc. dr. sc. Marku Čačiću, čije su strpljenje i upute bili neprocjenjivi u procesu pisanja ovog rada.

Razvoj projekta ne završava s ovom završnim radom. Planiram u potpunosti realizirati svoju početnu ideju i stvoriti funkcionalnu aplikaciju koja će, nadam se, biti korisna za ljubitelje životinja diljem Hrvatske. Ovaj rad predstavlja kulminaciju mog dosadašnjeg obrazovanja, a vjerujem da je i odskočna daska prema daljnjem profesionalnom usmjerenju u području marketinga i web dizajna.

Sažetak

U uvodnom dijelu opisana je tema dizajna korisničkih sučelja u kontekstu današnjice. Kasnije se detaljno razmatraju uloge UI i UX dizajnera u razvitku aplikacije, s posebnim osvrtom na njihove međusobne razlike. Zatim je predstavljen alat Figma s pregledom i objašnjenjima njegovih glavnih i naprednih značajki.

Glavni dio rada usmjeren je na razvoj aplikacije "Fido dogsitters" koja upravlja internetskim tržištem za kupnju i prodaju usluga za brigu o kućnim ljubimcima. U daljnjim poglavljima opisane su ciljne skupine korisnika aplikacije te je predstavljena maskota i grafičke karakteristike dizajna aplikacije i općenito, vizualnog identiteta imaginarne brokerske kuće u čijem je vlasništvu aplikacija.

U praktičnom dijelu rada prikazan je detaljan proces izrade dizajna korisničkog sučelja i prototipa aplikacije. Razrađene su sve kategorije unutar aplikacije te su opisane njihove funkcionalnosti u kontekstu korisničkog toka. Svaka kategorija analizirana je s dizajnerske i funkcionalne strane, s naglaskom na interaktivne komponente.

Zaključak sažima doprinos UI i UX dizajna u stvaranju intuitivne i vizualno privlačne aplikacije, te važnost alata poput Figma u tom procesu. Također se navode dobivena saznanja koja su produkt procesa istraživanja za vrijeme izrade dizajna i prototipa aplikacije.

Ključne riječi: web dizajn, korisničko sučelje (UI), korisničko iskustvo (UX), aplikacija, prototip, Figma

Summary

The introductory part describes the topic of user interface design in today's context. Later, the roles of UI and UX designers in application development are discussed in detail, with special reference to their mutual differences. Next, the Figma tool is introduced with an overview and explanations of its main and advanced features.

The main part of the work focuses on the development of the "Fido dogsitters" application, which manages the online market for buying and selling pet care services. In further chapters, the target groups of the application's users are described, and the mascot and graphic characteristics of the application's design and, in general, the visual identity of the imaginary brokerage house that owns the application are presented.

In the practical part of the paper, the detailed process of creating the design of the user interface and the prototype of the application is presented. All the categories within the application are elaborated and their functionalities are described in the context of the user flow. Each category is analyzed from the design and functional side, with an emphasis on interactive components.

The conclusion summarizes the contribution of UI and UX design in creating an intuitive and visually appealing application, and the importance of tools like Figma in that process. It also states the findings that are the product of the research process during the creation of the design and prototype of the application.

Keywords: web design, user interface (UI), user experience (UX), application, prototype, Figma

Popis korištenih kratica

API eng. Application Programming Interface – Programsko sučelje aplikacije

GUI eng. Graphical User Interface – Grafičko korisničko sučelje

UX eng. User Experience – Korisničko iskustvo

UI eng. User Inteface – Korisničko sučelje

PWA eng. Progressive Web Application – Progresivna web aplikacija

Sadržaj

1.	Uvod.....	1
2.	Uloge UI i UX dizajnera u procesu razvitka aplikacije	2
3.	Figma	3
3.1.	Glavne značajke	4
3.2.	Napredne značajke	6
4.	O aplikaciji „Fido dogsitters“	8
4.1.	Ciljne skupine - potencijalni korisnici aplikacije	8
4.2.	Maskota aplikacije.....	9
4.3.	Grafičke karakteristike aplikacije.....	11
5.	Praktični dio – izrada dizajna i prototipa aplikacije.....	14
5.1.	Dizajn korisničkog sučelja aplikacije.....	14
5.1.1.	<i>Pozdravna stranica</i>	16
5.1.2.	<i>Prijava i registracija</i>	17
5.1.3.	<i>Traži - organizirano uz pomoć odjeljaka</i>	19
5.1.4.	<i>Moj profil</i>	26
5.1.5.	<i>Postavke</i>	28
5.1.6.	<i>Moj kalendar</i>	30
5.2.	Izrada interaktivnih komponenti	31
5.2.1.	<i>Pozdravna stranica</i>	33
5.2.2.	<i>Prijava i registracija</i>	36
5.2.3.	<i>Navigacija, primjer odgovarajućeg i neodgovarajućeg korištenja interaktivne komponente</i>	39
5.2.4.	<i>Odjeljak Pretraži</i>	41
5.2.5.	<i>Korištenje varijabli za izradu filtera za pretragu dadilja</i>	43
5.2.6.	<i>Profil dadilje Antonie</i>	47
5.2.7.	<i>Moj profil</i>	52
5.2.8.	<i>Postavke</i>	54
5.2.9.	<i>Moj kalendar</i>	55
6.	Izvedba prototipa	56
7.	Zaključak.....	57
8.	Literatura.....	58

1. Uvod

Web dizajn u današnje doba doživljava svojevrsnu transformaciju. Tehnologija pete generacije mobilne mreže (5G) omogućila je nevjerojatne brzine prijenosa podataka i brže slanje velikih datoteka na mobilnim uređajima. Latencija prijenosa podataka, odnosno vrijeme potrebno da informacija u mobilnoj mreži stigne na odredište i vrati se natrag u obliku potvrde, svedeno je na jednu milisekundu što je omogućilo smanjenu latenciju prijenosa informacija između klijentskog i poslužiteljskog dijela web stranice. Za web dizajnere, prethodno je otvorilo vrata kreativnosti, omogućujući im da slobodno stvaraju složenije dizajne korisničkih sučelja bez straha od usporavanja stranice ili web aplikacije.[1] [2]

Na korisničko sučelje (*eng. User Interface*) ili skraćeno UI se može gledati kao na prevoditelja koji uspostavlja učinkovitu komunikaciju između aplikacije i korisnika posredstvom ikonografije, teksta, multimedije i samog rasporeda elemenata na korisničkom sučelju. UI, odnosno ono što korisnik vidi, djelo je UI dizajnera. Dizajneri ovakvog tipa trebaju imati u vidu želje i ponašanje korisnika i trebaju se voditi utvrđenim pravilima dizajna. Prethodno je važno kako bi aplikacija bila oku ugodna, pregledna i funkcionalna. Dobar UI dizajn je neprimjetan, omogućuje korisniku da koristi aplikaciju kao alat za ostvarenje vlastitog cilja.[3] Ako je UI dobar, komponente aplikacije ne koče korisnika u ostvarivanju cilja, *komunikacije se ne gube u prijevodu*. Ako prethodno nije slučaj to je greška koja odvraća korisnika od aplikacije. smanjuje njezinu popularnost i stvara financijske gubitke.

Kako se *skupe greške* ne bi dogodile izrada prototipa je jedan od posljednjih i ključnih koraka prije predaje dizajna na daljnji razvitak. Nakon izrade prototipa i usuglašenja UI/UX dizajnera i *frontend* programera da je aplikacija pripremljena za slijedeću fazu slijedi samo testiranje prototipa na uzorku potencijalnih korisnika. U procesu testiranja oslušuju se želje i kritike korisnika i saznaje se koji je najčešći tok korisnikovog putovanja kroz stranicu. Nakon obavljanja testiranja prikupljene informacije služe kao smjernice za redizajn u svrhu optimizacije korisničkog iskustva (*eng. User Experience*) ili skraćeno UX-a. U aplikaciji Figma sadržani su svi alati za obavljanje prethodno spomenutih radnji. Intuitivno i moćno sučelje za dizajn UI-a i prototipa optimizira dizajnerski proces i omogućuje dizajneru da najviše brine o svojoj kreativnoj izvedbi jer je ostatak procesa automatiziran. Web aplikacija Figma je zbog prethodnog odabrana za dizajn i razvitak prototipa imaginarne aplikacije „Fido dogsitters“ što je tema ovog završnog rada,. „Fido dogsitters“ je imaginarna tvrtka u čijem je vlasništvu istoimena aplikacije. Tvrtkina djelatnost je briga o psima. A vizija tvrtke za ovu aplikaciju je „stvoriti zajednicu ljudi koji brinu za dobrobit svakog kućnog ljubimca“. Cilj ovog rada je opisati značaj UI i UX dizajna općenito ali i u vidu izrade predmetne aplikacije.

2. Uloge UI i UX dizajnera u procesu razvitka aplikacije

Na samom početku razvoja, aplikacija predstavlja samo zbir ideja i namjera naručitelja. Zadaća UX dizajnera je da te ideje pretvori u koncepte, koncepte u značajke aplikacije i da namjere naručitelja rasporedi u smisleno povezane kategorije imajući u vidu iskustvo krajnjih korisnika. UX dizajner započinje proces razvitka aplikacije istraživanjem tržišta kako bi utvrdio potrebe budućih korisnika aplikacije. Kroz intervju, ankete i analize stvara cjelovitu sliku, korisničku osobu ili osobe po čijim potrebama i preferencijama formira mapu korisničkog putovanja ili prototip aplikacije.[4] Sve pripremljene materijale i uvide prenosi dalje na ostatak tima koji radi na razvoju korisničkog sučelja aplikacije. Tim je obično sastavljen od već spomenutog UX dizajnera, UI dizajnera i *frontend* programera. UI dizajner nije samo zadužen je za estetsku privlačnost prototipa, on brine i o tome da je dizajn u skladu s brendom aplikacije. U tu svrhu stvara sistem dizajna aplikacije, koji također služi kao ključni alat za održavanje dosljednosti i kvalitete dizajna. Sistem dizajna obuhvaća smjernice za dizajn, interaktivne komponente, odabir boja, tipografiju, ikone i predviđeni raspored elemenata unutar zaslona. S takvim sistemom UI dizajner osigurava dosljednost i urednost digitalnog proizvoda. UI i UX dizajner blisko surađuju kroz cijeli proces dizajna, a najviše na izradi i testiranju prototipa aplikacije.

Proces testiranja prototipa je ključan za smanjenje rizika i izradu uspješnog konačnog proizvoda koji će zadovoljiti korisnike i ispuniti poslovne ciljeve. Ovaj korak omogućava da se naprave potrebne prilagodbe prije nego što se aplikacija konačno razvije i pusti u upotrebu.

3. Figma

Figma je centralizirana progresivna web aplikacija za dizajn korisničkih sučelja i korisničkog iskustva. Dio aplikacije na kojem se razvija dizajn koristi vektorsku grafiku za stvaranje elemenata na platnu. Svojom brzinom i značajkama omogućava optimizaciju dizajnerskog procesa. Najkorisnije značajke za optimizaciju i ubrzanje su izrada sustava dizajna aplikacije (*eng. Design system*), automatski raspored (*eng. Auto layout*) unutar žičnih okvira, upotreba komponenta (*eng. Components*) i korištenje lokalnih biblioteka i biblioteka zajednice za ubacivanje gotovih elemenata u datoteku za dizajn (*eng. Design file*). Drugi dio korisničkog sučelja aplikacije je alat za stvaranje prototipa. U tom dijelu aplikacije upravlja se tokovima između elemenata dizajna i njihovim interakcijama. O potonjem biti će više riječi u poglavlju u kojem se opisuju napredne značajke aplikacije Figma. [5]

Figmu i ostale aplikacije takvog tipa karakterizira nastojanje da pruže korisničko iskustvo usporedivo s iskustvom koje pružaju klasične aplikacije, odnosno aplikacije za koje je potrebna instalacija na uređaju. Za usporedbu, klasične aplikacije koriste memoriju uređaja i ograničene su na određeni operacijski sustav. A PWA koriste jedan programski kod za sve uređaje s obzirom na to da rade na internetu i dostupne su svim uređajima koji imaju pristup istom i instalirani preglednik koji podržava rad aplikacije. Kod aplikacije Figma je slučaj da su sve datoteke kao i sam program spremljeni na oblaku, odnosno na poslužiteljskom dijelu aplikacije. Činjenica da se datoteke pohranjuju u oblaku (važno je napomenuti) u stvarnom vremenu (*eng. In real time*) omogućuje dinamičan rad na grupnim projektima. [6]

Figma također nudi alat Figma slides, vektorski alat za izradu prezentacija koji je još u beta fazi razvitka. I Fig Jam, alat za razmjenu ideja i planiranje projekata. Potonje nalikuje fizičkoj bijeloj ploči koja se tradicionalno koristi u korporativnom okruženju i služi kao alat za razvoj strateških ideja.

3.1. Glavne značajke

Na lijevoj strani Figminog UI-a prikazana je hijerarhijska organizacijska struktura datoteke. Datoteka može biti podijeljena na više stranica što je osobito korisno za rad na većim projektima i suradnju više dizajnera. Uloga stranice je svestrana, uz prethodno stranice mogu služiti za odjeljenje stranica aplikacije, za odjeljenje sustava dizajna, za komponente i za različite faze razvoja dizajna.

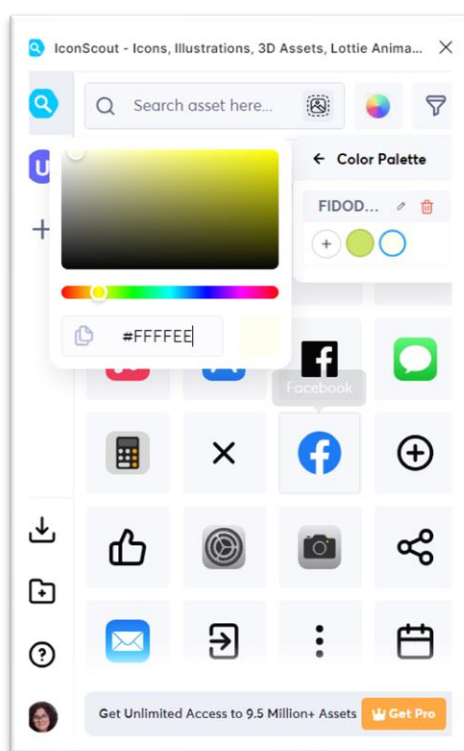
Platno je radna površina na kojoj se stvara dizajn, obogaćeno je pikselnom mrežom kojoj se elementi u dizajnu prilagođavaju. Prethodno omogućuje poravnanje pojedinih elemenata na platnu po x i y osi. Urednost, određivanje udaljenosti pojedinih elemenata u platnu, pomicanje i ujednačeno skaliranje elemenata samo su neke od funkcija koje ovakva vrsta mreže pruža. Čistoća dizajna, odnosno „Pixel perfect“ dizajn karakterizira svaku web stranicu i aplikaciju proizašlu iz Figma. U hijerarhiji slijede Odjeljci. Oni, osim organizacijske imaju i funkcionalnu ulogu. Njihova funkcija je organizacija i grupiranje elemenata na platnu. A za razliku od grupa hijerarhijski su viši i mogu sadržavati žične okvire s dizajnima pojedinih dijelova aplikacije. Kod izrade prototipa odjeljci su osobito važni jer se kod interakcija na njih gleda kao na jednu cjelinu bez obzira na slojeve u njima, mada se interakcije također mogu provesti na pojedine slojeve u odjeljku.[7] Sloj je zapravo karakterizacija za svaki element unutar platna bio to žični okvir, grupa, oblik ili tekst. U sloj, ovisno o njegovoj hijerarhijskoj strukturi, mogu biti ugniježdeni drugi slojevi.

Alatna traka za izradu elemenata nalazi se na dnu Figminog UIa. U njoj su sadržani alati za izradu žičnih okvira, odjeljaka i isječaka, jednostavnih vektorskih oblika i alat za ručnu izradu vektora. Na alatnoj traci nalazi se još portal za pronalaženje *plugina* i prečice. *Pluginovi* su, jednostavno rečeno, aplikacije unutar aplikacije koje služe posebnim namjenama.

Žični okviri mogli bi se smatrati najvažnijom značajkom aplikacije, Njihova primarna uloga je predstaviti dimenzije zaslona uređaja za kojeg izrađujemo dizajn. Na tom mjestu spajaju se svi elementi dizajna aplikacije u jednu cjelinu koja predstavlja vizualizaciju stranice aplikacije. Figma nudi prethodno postavljene dimenzije mnogih suvremenih uređaja različitih marki i dimenzija. U žičnim okvirima mogu biti ugniježdeni drugi žični okviri, grupe, oblici i tekst. Grupe služe prirodno za grupiranje elemenata u jedan sloj. Iako naizgled slični, grupe i žični okviri imaju par ključnih razlika. Grupe mogu u jedan sloj povezati samo slojeve koji su hijerarhijski niži od njih, izvrsne su ako želimo skalirati grupu elemenata kao jednu cjelinu. Žični okviri naprotiv sadrže druge slojeve i „upravljaju“ njihovim vizualnim rasporedom ograničenjima i poravnanjem. Ako se žični okvir skalira, elementi unutar njega se režu na njegovim granicama, osim ako nije uključena opcija automatskog rasporeda. Ako ista biva uključena elementima će se mijenjati raspored ovisno o namještenim postavkama.

Ukoliko neki tip elementa biva pritisnut utoliko će se na desnoj strani pojaviti alati za manipulaciju tim elementom. Alati za manipulaciju pojedinih elemenata (slojeva) nalaze se na desnoj strani Figminog UI-a.

Komponente su građevni elementi aplikacije koji se uvijek iznova mogu upotrebljavati kroz korištenje instanca. Korisne su za izgradnju ponavljajućih elemenata u dizajnu, kao što su gumbi za potvrdu i navigacije. Njihovom upotrebom stvara se uniformniji dizajn i poboljšava korisničko iskustvo. Izgrađenim komponentama lako se može pristupiti putem lokalnih biblioteka i biblioteka Figma zajednice. Na glavnu komponentu, onu koja je prva izgrađena, gleda se kao na roditelja, dok se instance te komponente smatraju djecom. Svaka promjena na roditelju mijenja karakteristike djeteta, ali dijete također može imati i svoje specifične karakteristike. Dijete može postati neovisno naredbom odcijepi instancu (*eng. Detach instance*) ili retrogradno utjecati na roditeljsku komponentu naredbom gurni promjene na glavnu komponentu (*eng. Push changes on main component*). Dodavanjem varijanta glavne komponente obogaćuje se prototip predmetne aplikacije. [8] [9] Prototip gradimo uz pomoć interakcija, tankih plavih strelica koje povezuju elemente i određuju njihova međudjelovanja. Međudjelovanja mogu biti jednostavna i složena, određena su pokretačima ili vremenom.



Slika 1 Prikaz Figminog plugina "Icon scout"

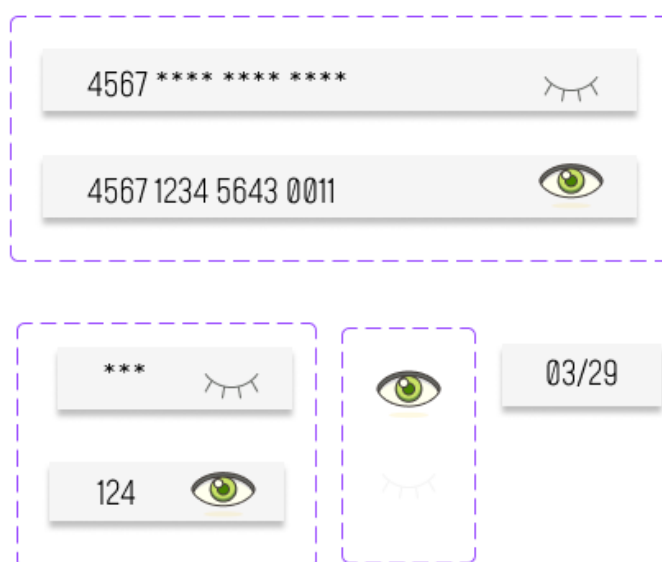
(izvor: snimka zaslona)

3.2. Napredne značajke

Iako su neke od naprednih značajka već spomenute u opisima osnovnih, na slijedeće komponente u radu stavlja se poseban fokus.

□ Interaktivne komponente

U prethodnom poglavlju dana je definicija za komponentu i njezine instance. Glavna komponenta također može biti podijeljena na jednako važne dijelove, njezine varijacije unutar komponentne grupe. Varijacije komponenta izrađuju se kada je za neki element u prototipu potrebna promjena stanja u svrhu signalizacije korisniku da je nešto pritisnuto, zaprimljeno ili primijenjeno. Također, služi za izradu animacije kao reakcije na interakciju korisnika s aplikacijom ili pak izradu vremenski određene animacije. Postavljanje instanci interaktivne komponente unutar dizajna radi se na isti način kao što bi se radilo s običnom komponentom uz jednu razliku, omogućen je odabir početnog stanja komponente kakvo će se kasnije u prototipu prikazati. Komponenta postaje interaktivna kada se varijacije glavne komponente povežu interakcijama. Korisna interakcija promijeni (*eng. Change to*), najčešće za promjenu stanja komponente, dostupna je samo za interaktivne komponente. Dopušteno je i gniježđenje jedne komponente u drugu što optimizira radni proces web dizajnera. Takvi elementi mogu biti korišteni za razne stvari poput interaktivnih galerija i klizača ili, kao što je u primjeru prikazano, za prikaz i sakrivanje lozinke korisnika aplikacije „Fido dogsitters“.



Slika 2 Prikaz korištenja interaktivnih komponenti na primjeru ikone za sakrivanje i otkrivanje teksta (izvor: snimka zaslona) (1) (2)

□ Korištenje varijabli

U slučaju kada interaktivne komponente nisu dostatne za vjerni prikaz namjeravanih funkcija aplikacije, koriste se varijable. Korisne su kada se jedna interakcija želi primijeniti na mnogo slojeva unutar prototipa. Isto nije moguće u interaktivnim komponentama jer se jedan pokretač (*eng. trigger*) može primijeniti na samo jedan sloj unutar žičnog okvira, što je nezahvalno ali potrebno kako pokretači ne bi bili u koliziji i stvarali probleme u prototipu. Korištenje varijabla spada u podgrupu interakcija. U programskom jeziku, deklariranje varijabli predstavlja proces dodjeljivanja imena memorijskom prostoru koji će se koristiti za pohranu podataka. Varijable omogućuju definiranje i ponovnu upotrebu vrijednosti kao što su: *boolean*, boja (*eng. color*), broj (*eng. number*) i znakovni niz (*eng. string*). Svaki od spomenutih tipova služi za različite namjene. Tip varijable boja utječe na boju pozadine sloja, boju slova u sloju i slično. Brojčani tip koristi se za dimenzije, mijenjanje vrijednosti zaobljenja radijusa kutova sloja i razmještaj elemenata u žičnom okviru kada je uključen automatski raspored. Tip znakovni niz korišten je za slojeve s tekstom i za mijenjanje karakteristika varijanta komponente, dok je *boolean* većinom korišten za mijenjanje vidljivosti nekog sloja. U daljnjem tekstu biti će opisan proces korištenja varijabli tipa *boolean*. Na početku potrebno je definirati tip varijable i nadjenuti joj ime, u dijaloškom okviru Lokalne varijable. Poradi lakše organizacije, moguće je svrstati varijable u kolekciju sukladno njihovoj namjeni. Zatim je potrebno varijabli dodijeliti slojeve na koje će se ista primjenjivati, u ovom slučaju ti slojevi mogu se otkrivati ili sakrivati. Nakon toga je potrebno u dijaloškom okviru za interakcije postaviti varijablu na sloj s kojim se planira izvršiti radnja na varijabli dodijeljenim slojevima. U slučaju korištenja tipa *boolean*, varijable se mogu postaviti logičkim operacijama, odnosno stanjem *true* s kojom se otkrivaju slojevi i *false* s kojom se sakrivaju slojevi.[10]

4. O aplikaciji „Fido dogsitters“

„Fido dogsitters“ je imaginarna brokerska kuća koja upravlja internetskim tržištem za kupnju i prodaju usluga za brigu o kućnim ljubimcima. Specifično su to usluge čuvanja, smještaja i šetnje pasa. Platforma putem koje se poslovanje planira odviti je mobilna aplikacija „Fido dogsitters“. Ponuda, certificirane dadilje pasa, nakon provjere i plaćene obuke dobivaju dopuštenje sudjelovanja u programu. To je zanemarivi početni trošak kojeg tvrtka pokriva kako bi privukla dadilje. Na njihovim profilima prikazane su osnovne informacije: biografija, foto-album, ponuda usluga i recenzije. Klijenti također imaju svoje profile na kojima su prikazane osnovne informacije i mini-profil njihovog psa. Tvrtka služi kao posrednik i uzima 20% od svake transakcije rezervirane putem platforme. Misija organizacije je „Klijentima pružiti kvalitetnu i provjerenu uslugu čuvanja kućnih ljubimaca i osigurati brzo pronalaženje, stupanje u kontakt i rezervaciju dadilja putem platforme. A ljubiteljima životinja omogućiti dodatan dohodak, zaštitu na radu i stalan pritek mušterija.“. A vizija je „Stvoriti mrežu ljudi koji brinu za dobrobit svakog kućnog ljubimca“.

Najvažnija značajka aplikacije je pretraga dadilja kod koje klijenti mogu svoju preferiranu lokaciju ubaciti u filter i aplikacija će izručiti profile dadilja koje se najbolje podudaraju s odabranom lokacijom.

4.1. Ciljne skupine - potencijalni korisnici aplikacije

Prije izrade dizajna aplikacije potrebno je analizirati ciljnu skupinu korisnika kako bi se značajke aplikacije prilagodile njihovim željama i potrebama. Prethodno obično radi UX dizajner.

Za početak određene su ciljne skupine aplikacije. Informirana pretpostavka je da bi dadilje mogle biti osobe koje su ljubitelji životinja, koje rade na ugovor o djelu, na nepuno radno vrijeme, nezaposleni i studenti. Korisnici aplikacije mogu biti osobe koje mnogo rade i kojima je potrebna usluga brige o kućnom ljubimcu. [11], [12], [13] Na temelju karakteristika ciljnih skupina, razvijene su korisničke persone koje se pojavljuju unutar profila prototipa aplikacije kao korisnik Adam i dadilja Antonia.

4.2. Maskota aplikacije

Maskote su imaginarni likovi koji predstavljaju personifikaciju misije, vizije i identiteta brenda neke organizacije. Snažan su marketinški alat za privlačenje klijenata svih dobnih skupina, a posebno djece. U osmišljavanju maskote bitno je obratiti pažnju na stvaranje cjelovitog lika koji svojom pričom i osobnošću utjelovljuje vrijednosti organizacije. Često se nalazi se na logotipu brenda, pojavljuje se u video reklamama, promo materijalu i dr. Glavni cilj je da se maskota u očima klijenata poistovjeti sa organizacijom, da osobine maskote postaju osobine organizacije. Prethodno pridonosi emocionalnom vezivanju uz brand i poruku organizacije.

Upotreba maskote u brendu neke tvrtke stvara istoj velike prednosti u odnosu na druge tvrtke koje maskote nisu implementirali. „Lino“- smeđi medvjedić, najpoznatija je maskota *Podravka grupe*. Njegova pojava urezala se u umove i njegovo se ime ustalilo u vokabularu balkanskog govornog područja. Riječ *linolada* je zaštićeni eponim koji je nastao od istoimenog proizvoda organizacije, korišten je za sve vrste čokoladnih namaza bili oni proizvodi te tvrtke ili ne. „Čokolino“ nije više samo naziv za Podravkin proizvod već će svaka rižina krupica s dodatkom čokolade biti nazvana *čokolino*. Inačice branda „Lino“ toliko su prepoznatljive da ih potrošači često koriste kao opći naziv za slične proizvode, čime se pokazuje snaga i utjecaj maskote na uspješnost branda. [14][15]



Slika 3 Ilustracija maskote Podravka grupe, pripisivanje ljudskih osobina imaginarnom liku (3)

Mnoge tvrtke su zbog popularnosti svojih brendova izgubile zaštitni znak svojih proizvoda. Najpoznatiji primjer istog je parnica *Bayer Co. v. United Drug Co.* U kojoj je Bayer izgubio parnicu za ime brenda Aspirin. *Podravka grupa* koja koristi brend i maskotu Lino na nekolicini proizvoda ima značajnu prednost u odnosu na tvrtke koje se koriste samo logotipom jer se pojava maskote veže uz logotipe Podravkinih brandova i doprinosi njihovoj originalnosti. [16]

Na sličan način osmišljena je i Fida, maskota imaginarnе organizacije „*Fido dogsitters*“. Svi proizvodi tvrtke, uključujući aplikaciju imati će poveznicu na nj. Njezina priča bit će početni irigator koji će tvrtku učiniti popularnom i cijenjenom kod klijenata.

Fida je stvarni pas osnivačice organizacije. Planirano je da se antropomorfizmima unutar aplikacije njezina osobnost podigne na razinu maskote koja bi prenosila ideje tvrtke. Fidina inteligencija, zaigranost, snalažljivost i brižnost odražavaju osobine naših klijenata i dadilja što potiče klijente da se poistovjećuju sa ciljem organizacije, a to je briga o njihovim ljubimcima.



Slika 4 Fida, maskota aplikacije (4)

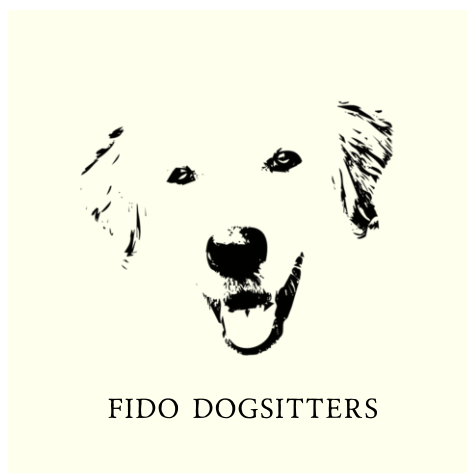
4.3. Grafičke karakteristike aplikacije

□ Logo/ikona aplikacije

Logo je najvažniji dio vizualnog identiteta organizacije. Sveprisutan je u smislu da se njime obilježavaju sve vanjske i unutarnje komunikacije, proizvodi i usluge. Njegova uloga je u uspostavljanju prepoznatljivosti organizacije; dosljednim korištenjem boja, ikonografije i fonta stvara se identitet. Stvaranje jedinstvenog identiteta je važno kako bi se organizacija, u očima publike, razlikovala od drugih sličnih djelatnosti. [17]

Kako bi se stvorilo povjerenje i emocionalna veza te kako bi se odrazilo raspoloženje organizacije spram djelatnosti bitno je pomno birati stil dizajna loga. Na primjer, hrvatski prodajni lanac IT asortimana Links d.o.o. već tradicionalnom plavom bojom u njihovoj branši i neutralnom crnom u svom logotipu simbolizira da obavlja djelatnost povezanu s tehnologijom. A njihov logo je nalik simbolu koji se pojavljuje ispred mrežnih poveznica na internetu i simbolizira njihovo ime „Links“.

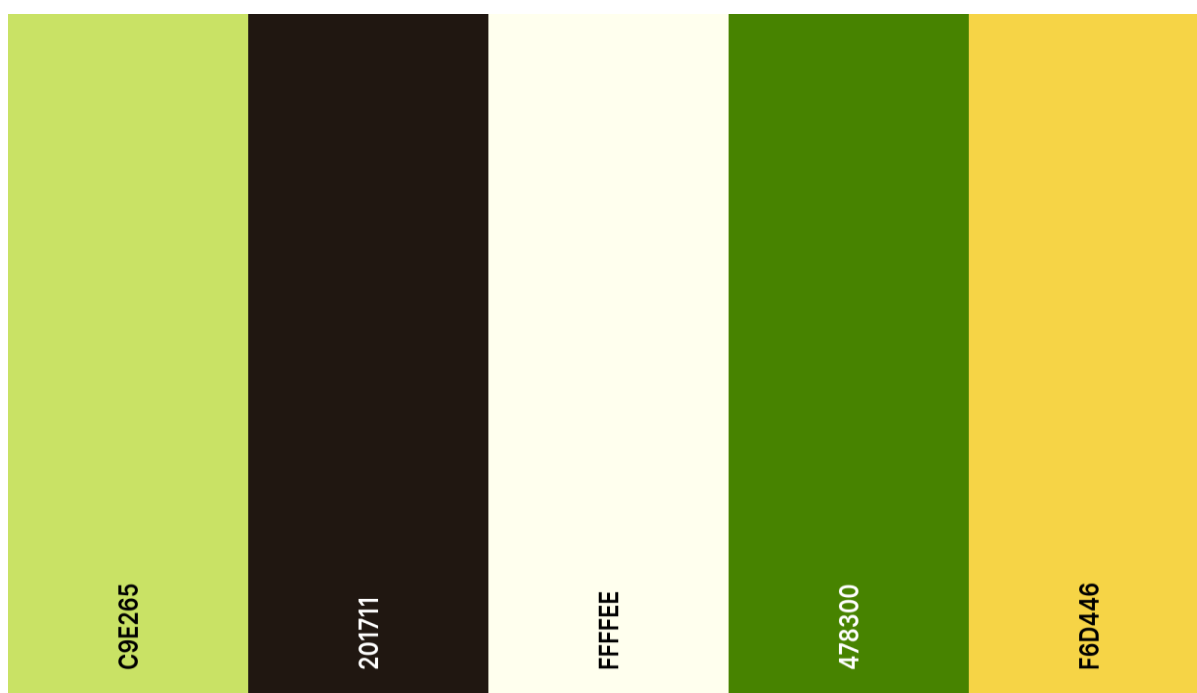
Kod aplikacije „Fido Dog Sitters“ ikona aplikacije obilježena je logotipom imaginarne tvrtke. Na logotipu se pojavljuje crtež maskote organizacije psa Fide. Sam lik psa simbolizira primarnu djelatnost tvrtke. Ispod crteža ispisano je cijelo ime tvrtke u serifnom fontu s čim se nastoji doprinijeti osjećaju tradicionalnosti i povjerenja. Sve spomenuto se pojavljuje na koštano bijeloj pozadini. Koštano bijela boja odabrana je zbog vidljivosti crnog logotipa i simbolizma boje koja aludira na kost, omiljenu poslasticu krajnjih klijenata tvrtke. Zbog prirode djelatnosti pri dizajniranju cijele aplikacije vodilo se računa o tome da ista zrači balansom ozbiljnosti i zaigranosti. jer će klijenti ostavljati svoje, već uvriježeno je reći, članove obitelji nama na čuvanje i igru.



Slika 5 Logo aplikacije "Fido dogsitters" (5)

□ Paleta boja i tipografija

Boja je vrlo važan element u grafičkom dizajnu. Odabirom boja nastoji se, kako je već prije bilo spomenuto, izazvati osjećaje u klijentu. Nadalje, paleta boja koja se koristi u dizajnu ima i funkcionalnu ulogu pospješivanja čitkosti teksta, isticanja pojedinih elemenata i signalizacije važnosti, nužnosti i tipa poruke. Primjerice, u psihologiji boja crvena ima snažan emocionalni i psihološki utjecaj. Ona simbolizira strastvenost, snagu i hitrost te zbog prethodnog često koristi u marketingu.[18] U dizajnu aplikacije „Fido Dog Sitters“, osim koštano bijele, paleta boja uključuje nijanse zelene s kojima se kod klijenta nastoji potaknuti osjećaj mira i harmonije. Boja melase korištena je za tekstualne elemente, a senf žuta za naglašavanje posebno važnih poruka. Zbog čitljivosti korišteni su različiti fontovi iz obitelji pisma Mohave.



Slika 6 Paleta boja korištena u projektu (6)

Mohave

a b c d e f g h i j k l m n o p q r s t u v w x y z

A B C D E F G H I J K L M N O P Q R S T U V W X Y Z

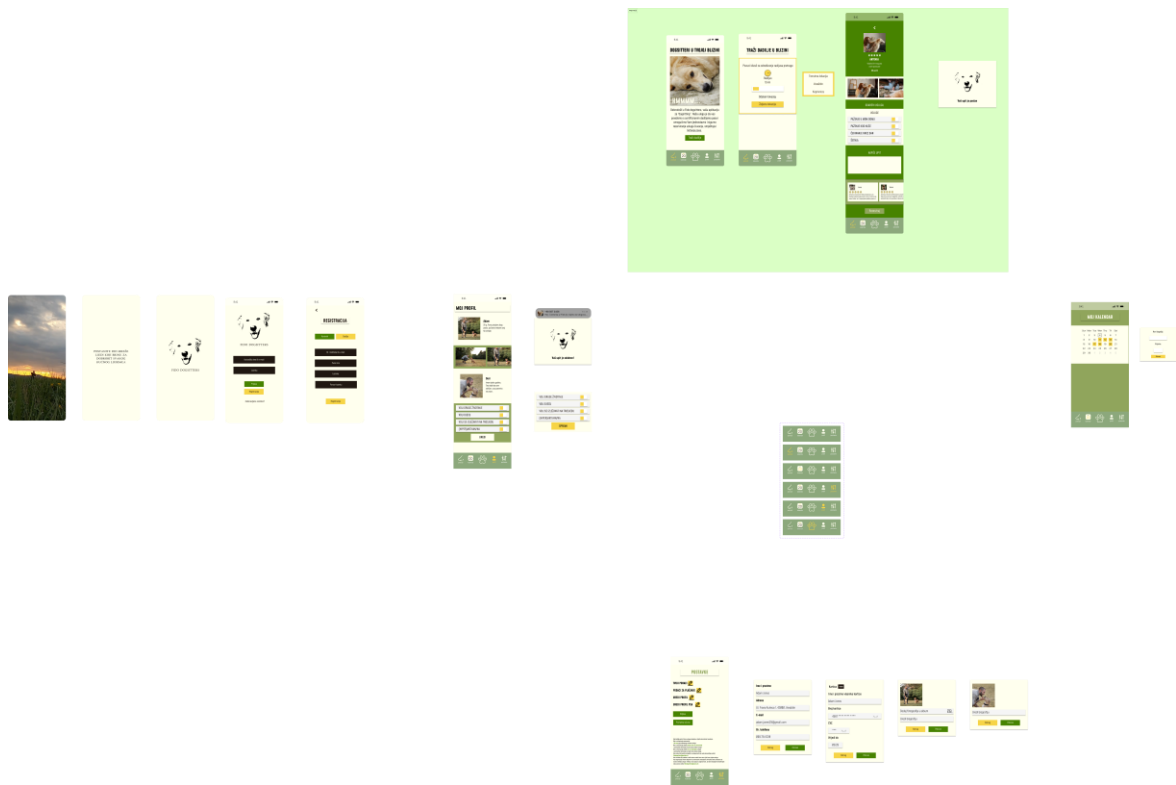
Slika 7 Pismo korišteno u projektu (8)

5. Praktični dio – izrada dizajna i prototipa aplikacije

Proces izrade praktičnog dijela ovog rada, odnosno dizajn mobilne aplikacije „Fido dogsitters“ podijeljen je na dva dijela: dizajn aplikacije i izrada interaktivnih komponenti prototipa.

5.1. Dizajn korisničkog sučelja aplikacije

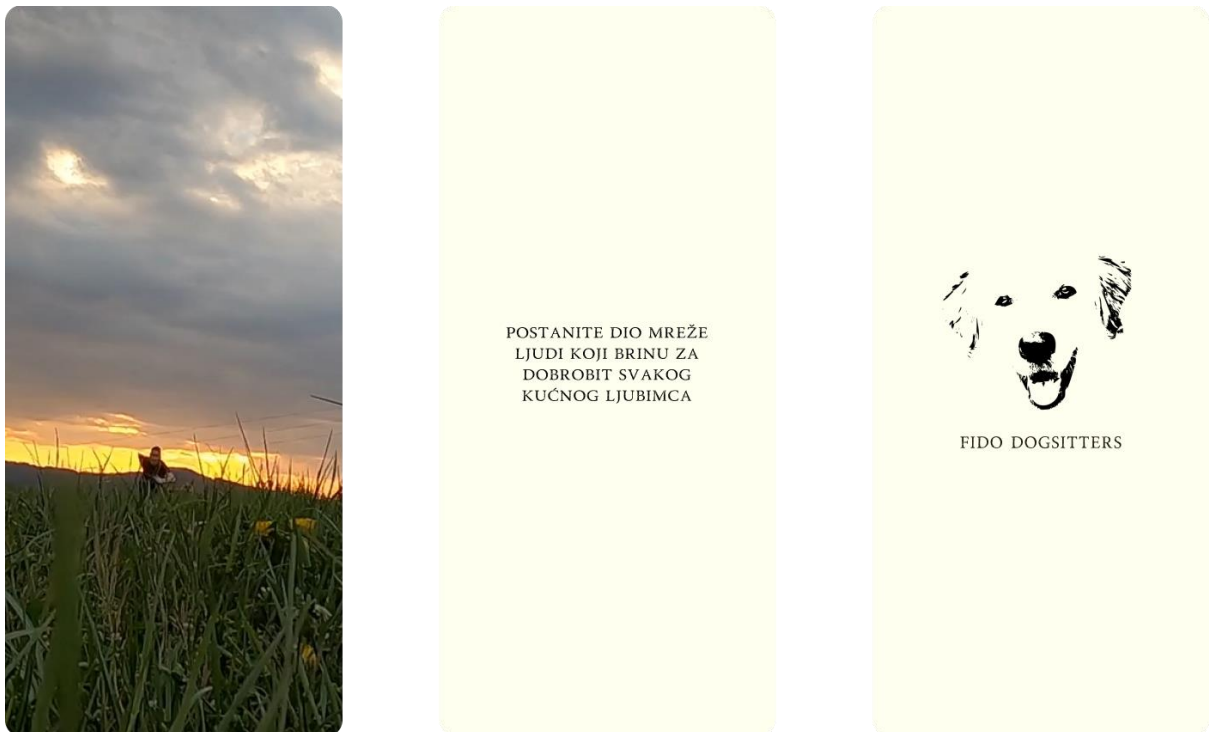
Za početak, odabrane su standardne dimenzije žičnog okvira za iPhone 14 i 15 Pro. Predviđeno kretanje korisnika kroz aplikaciju je uz pomoć kartične navigacije (*eng. tab navigation*) fiksirane na dno stranice. Takva vrsta navigacije je odabrana zbog prepoznatljivosti i jednostavnosti korištenja. Svaka kartica navigacije sadrži ikonu koja simbolikom predstavlja ostale stranice i tekstualni opis ispod ikone. U svrhu što vjernijeg prikaza prototipa, svaka stranica izuzev *Pozdravne stranice* ima traku statusa fiksiranu na vrh žičnog okvira. Za sadržaj stranica omogućeno je vertikalno pomicanje. Boja koja dominira je koštano bijela s elementima žute, tamno zelene i boje melase. Boja teksta odabrana je ovisno o kontrastu s podlogom, izmjenjuju se boja melase i koštana boja. Tekst je, kako je već spomenuto, iz obitelji fontova Mohave i raspoređen je u stilove. Fontovi se razlikuju veličinom i debljinom u svrhu uspostavljanja vizualne hijerarhije. Sistem dizajna aplikacije je u ovom slučaju lokalna biblioteka koja sadrži komponente u skladu s paletom boja i stilovi.



Slika 8 Prikaz svih elemenata unutar projekta (izvor: snimka zaslona) (7)

5.1.1. Pozdravna stranica

Uloga pozdravne stranice je da zaželi dobrodošlicu korisniku i uvede ga u tematiku aplikacije. Kad korisnik otvori aplikaciju, dočekuje ga video, žena i njezin pas trče prema središtu zaslona. Na kraju preskaču zaslon i video polako blijedi. Pojavljuje se slogan aplikacije „Postanite dio mreže ljudi koji brinu za dobrobit svakog kućnog ljubimca“. S odmakom vremena pojavljuje se i logotip aplikacije. Doživljaj koji se želio postići s plasiranjem videa na početku korisničkog toka je osjećaj uzbuđenja i dinamičnosti. Uloga prikaza slogana je da uvede korisnika u tematiku. A završnica je logotip koji predstavlja aplikaciju.[19]

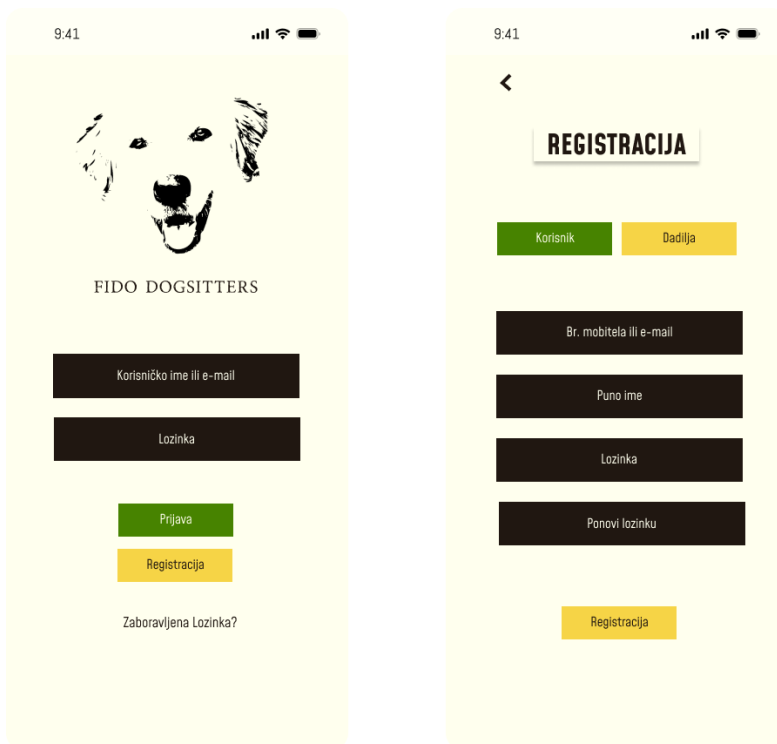


Slika 9 Pozdravna stranica aplikacije "Fido dogsitters" (izvor: snimka zaslona) (8) (9)

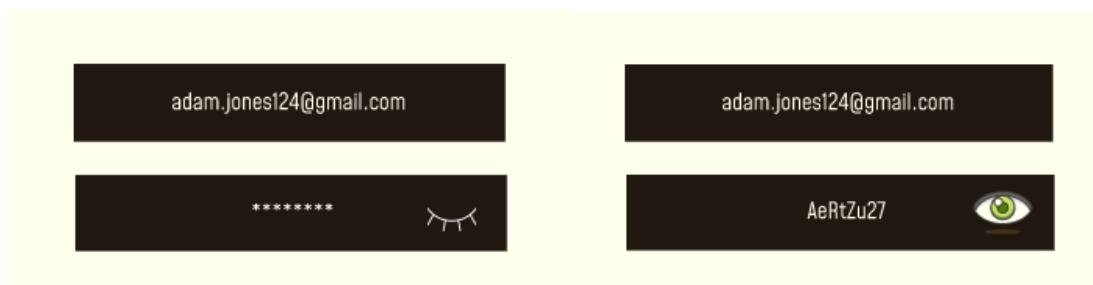
5.1.2. Prijava i registracija

Ostvarenje jednostavnog i brzog ulaska u aplikaciju sa zaslona za prijavu ili registraciju trebalo bi biti na vrhu popisa prioriteta dizajnera korisničkih sučelja. Krajnji cilj je privući što više korisnika, a ne na samom početku kod korisnika pobuditi osjećaje frustracije i navesti ga da odabere drugog pružatelja usluge. Umor od odluka (*eng. Decision fatigue*) često zna biti posljedica prenapučenog korisničkog sučelja. Mnoštvo opcija dovodi korisnika u iskušenje da ne odabere ni jednu od ponuđenih. Prethodno opet dovodi do odustanka korisnika i deinstalacije aplikacije. Za pozitivni primjer rješavanja ovog problema uzet je Instagram, uspješna društvena mreža za dijeljenje fotografija u vlasništvu tvrtke Meta. Kod njihovih zaslona za prijavu ili registraciju koristi se bijela podloga koja sadrži nekolicinu polja unosa bez ispune, dugme za klasičnu prijavu, te mogućnost prijave kroz Facebook ili Google. Osim jednostavnosti i minimalističkog pristupa, ono što ovaj primjer čini uspješnim je činjenica da nudi prijavu kroz druge stranice zbog čega korisnik ne mora pamtititi mnogo lozinki, što je uvijek dobro. Kod unosa podataka također je važno korisniku dati uvid u ono što piše i o greškama njegovog unosa. Zbog sigurnosnih razloga kod unosa lozinke, umjesto slova ili brojki pojavljuju se točke ili zvjezdice za svaki upisani znak. Kako bi korisnik mogao provjeriti unos obično se uz polja pojavljuje element *oko* čijim se pritiskom otkriva unos povjerljivih podataka. A za greške se signalizira crvenilom elemenata ili pak preklopnim prozorom koji nakon korisnikove potvrde unosa podataka javlja da je unesena kriva lozinka, nepostojeća e-mail adresa i slično.

Na zaslonu za prijavu vertikalnim redom prema dolje prikazani su logotip tvrtke, polja za unos e-maila i lozinke s prethodno spomenutim *okom* koje se pojavljuje tek kad je u polje nešto upisano, tipke za prijavu i registraciju te hiperlink koji vodi ka oporavku lozinke. Boja podloge je koštano bijela, a polja za unos su zbog isticanja obojena bojom melase s bijelim tekstom. Nakon njih prikazani su gumbi za prijavu i registraciju senf žute i tamno zelene boje koji tijekom pritiska signaliziraju stanje promjenom u drugu boju. Pritisak na dugme *Registracija* vodi na zaslon za registraciju. U gornjem lijevom kutu nalazi se strelica koja omogućuje korisniku povratak ako je na zaslon za registraciju došao zabunom. Na zaslonu se nalazi naslov, „Registracija“. Slijede interaktivne tipke za odabir tipa profila, korisnik može odabrati želi li kreirati profil korisnika usluga ili dadilje. Zatim polja za unos podataka istog stila kao i polja na zaslonu za prijavu. I na dnu dugme za registraciju istog stila kao i dugmad na zaslonu za prijavu.[20]



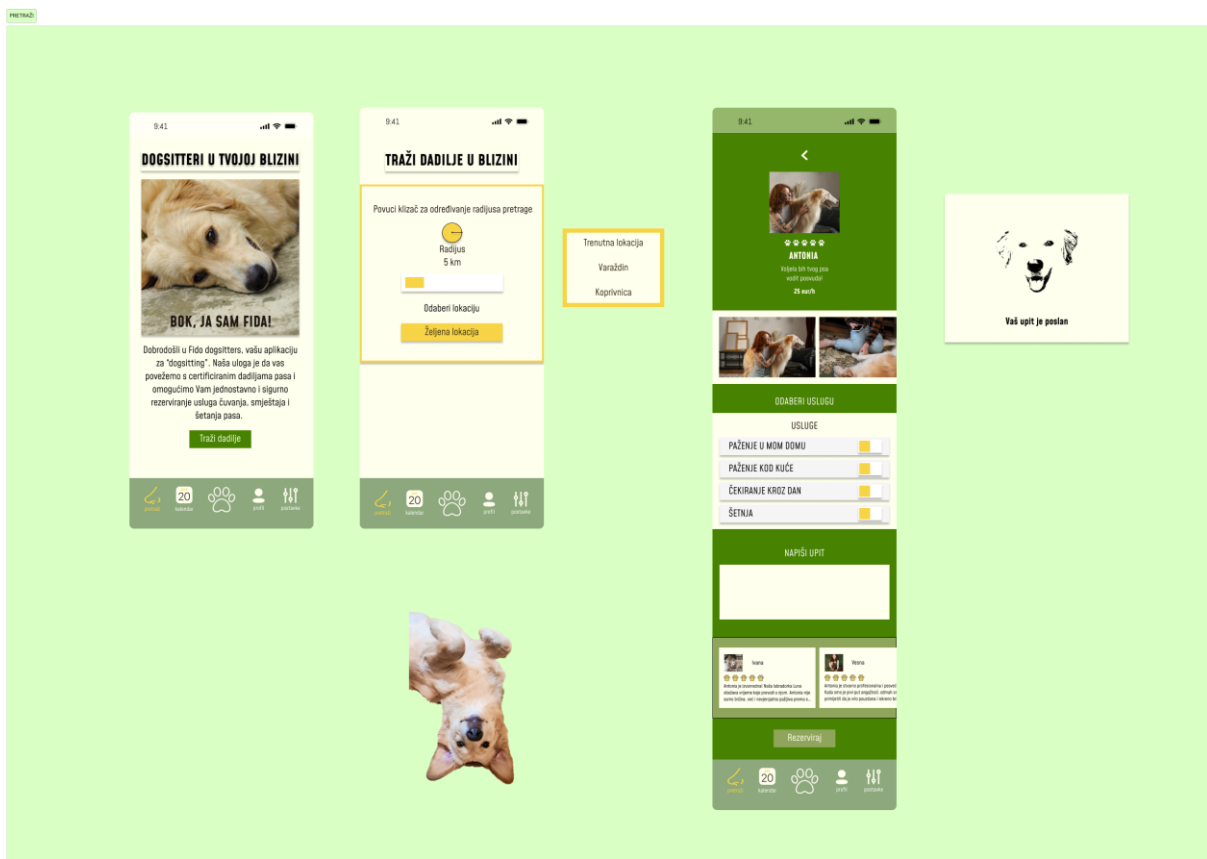
*Slika 10 Prikaz zaslona za prijavu i registraciju aplikacije "Fido dogsitters"
(izvor: snimka zaslona) (5)*



*Slika 11 Prikaz otkrivanja teksta uz pomoć komponente "Oko"
(izvor: snimka zaslona) (5) (1)*

5.1.3. Traži - organizirano uz pomoć odjeljaka

U Figmi, odjeljak je značajka koja ima estetsku, organizacijsku i funkcionalnu ulogu. Uz pomoć odjeljaka grupiraju se žični okviri na platnu, označuju se dedicerana područja za suradnju na projektima i grupiraju se ideje spremne za razvitak. Važnost odjeljaka ogleda se i u prototipnom toku gdje se žični okviri mogu povezati sa i djelovati na cijeli odjeljak ili na pojedine žične okvire unutar njega. Dio aplikacije za pretraživanje dadilja okupljen je uz pomoć odjeljka „Traži“ te sadrži četiri zaslona: „Stranica predstavljanja“, „Filter za dadilje“, „Profil dadilje Antonie“ i pripadajući preklopni okviri ili *pop up* okviri.



Slika 12 Prikaz kategorije traži unutar aplikacije "Fido dogsitters"

(izvor: snimka zaslona) (4) (10) (11) (12) (13) (14) (15)

□ Stranica predstavljanja

Zaslon „Stranica predstavljanja“ ima ulogu predstavljanja Fide, maskote aplikacije. Fida se direktno obraća korisniku i nudi detaljnije objašnjenje namjene aplikacije. Na zaslonu se redom nalaze: naslov koji glasi „Dogsitteri u tvojoj blizini“ fotografija maskote koja nosi tekst u kojem se predstavlja, tekst koji opisuje osnovnu namjenu aplikacije: pretragu dadilja i gumb „Traži dadilje“. Interaktivna dugmad kroz aplikaciju zadržavaju isti dizajn, a oblikovanje teksta naslova primjenjuje se na sve naslove unutar aplikacije.

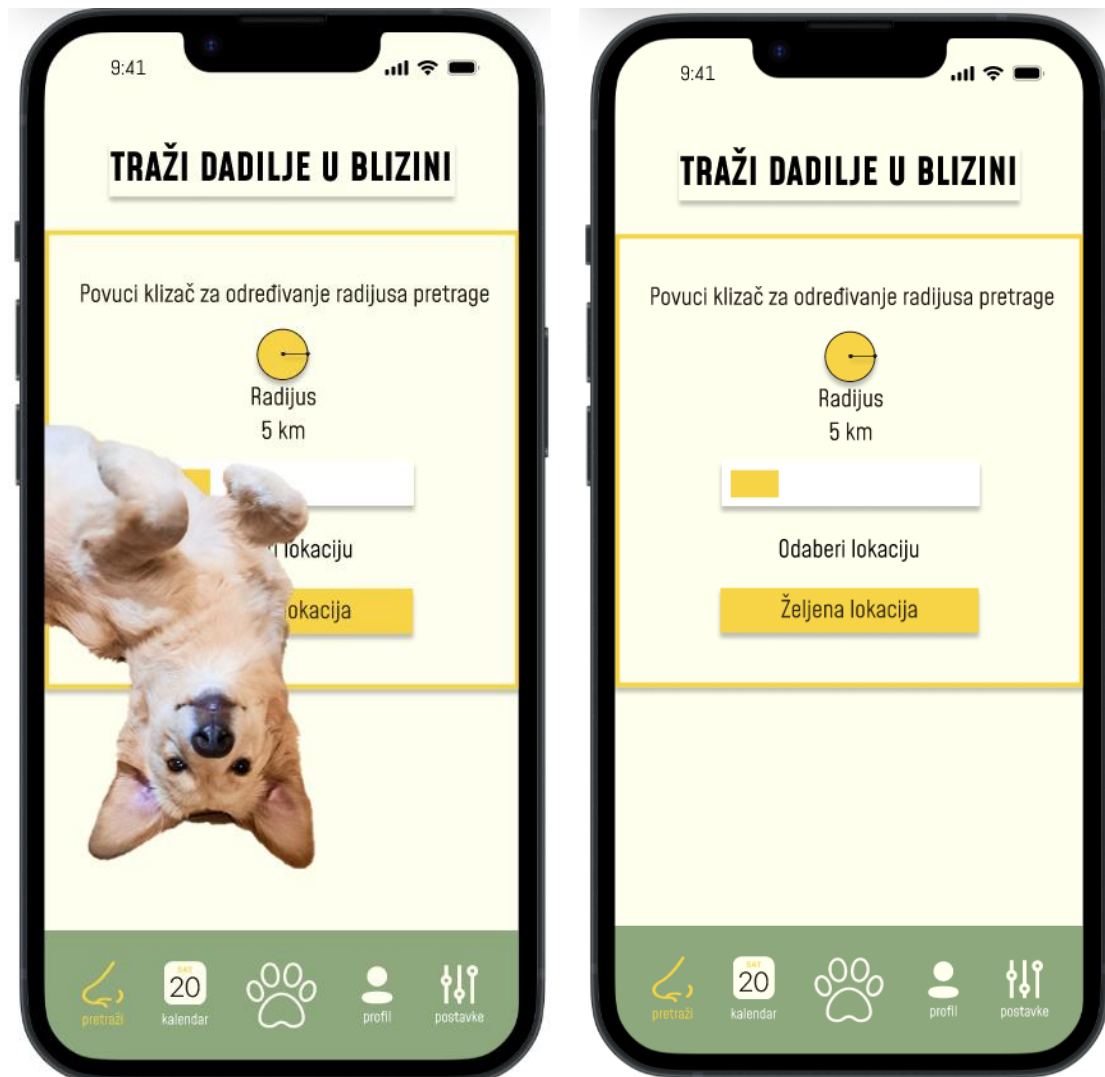


Slika 13 Prikaz zaslona predstavljanja unutar prototipa aplikacije "Fido dogsitters"

(izvor: snimka zaslona) (4) (16) (12) (13) (14) (15)

□ **Filter za dadilje**

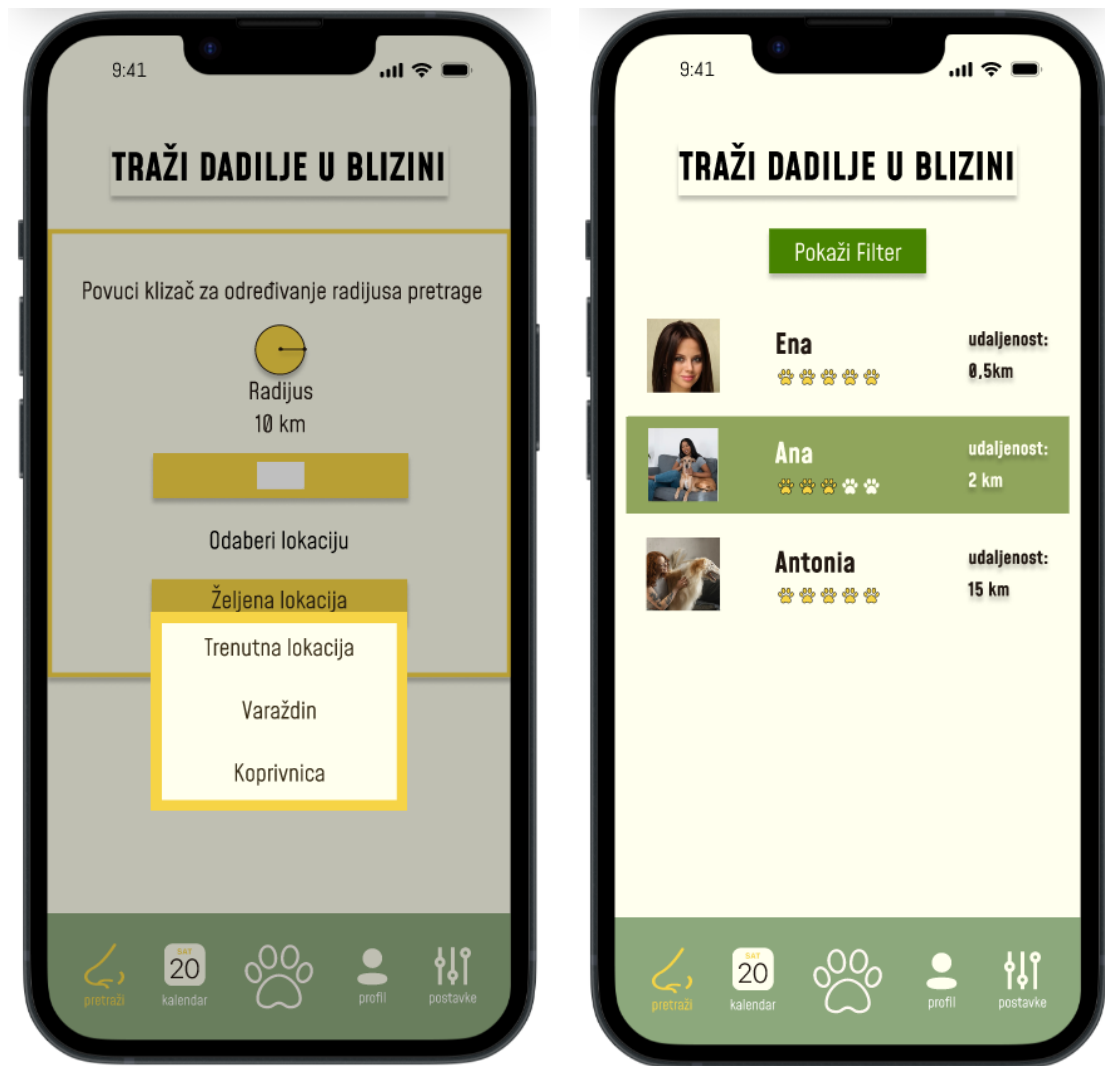
Klikom na gumb „Traži dadilje“ otvara se slijedeći zaslon „Filter za dadilje“, najvažnija značajka aplikacije. Isprva se na zaslonu pojavljuje komičan *pop up*, „proviruje znatiželjna Fida, samo da vidi što radiš“, pretpostavlja se da će klijenti ovo smatrati simpatičnim jer se prikazuje tipično ponašanje psa, no moglo bi ih također živcirati. Prethodno može biti ispitano u fazi testiranja prototipa. Druga varijanta je da se *pop up* pojavi kao „uskršnje jaje“ ako se na nešto klikne više puta. Pronalaženje spomenutog omogućilo bi korisniku sakupljanje bodova i iskorištavanje istih za besplatna čuvanja, šetnje ili osvajanje promotivnih proizvoda (majica, šalica, kemijskih olovki i slično). *Uskršnja jaja* predstavljaju skrivene aplikacije ili elemente unutar aplikacije na koje se nailazi slučajno ili koje se aktivno traži. Prethodno bi se moglo smatrati oblikom *gamifikacije*, odnosno pretvaranja korisnikove interakcije s aplikacijom u igru što pospješuje korisnički angažman i zadržava korisnika u aplikaciji. [21] Nakon automatskog povlačenja *pop up-a* korisnikova se pažnja usmjerava na sam filter.



Slika 14 Prikaz animacije šaljivog pop up okvira na zaslonu „Filter za dadilje“(izvor: slika zaslona)

(4) (17)

Filter je bez ispune s crnim i žutim detaljima i sastoji se od dva dijela: klizača za određivanje radijusa pretrage i padajućeg izbornika za odabir lokacije. Žuta ikona simbolizira radijus i dio filtera s kojim se isti određuje. Na povlaku klizača istovremeno se mijenjaju boja klizača i tekstno polje iznad u kojem je označen trenutni domet pretrage. A na klik žutog gumba „Željena lokacija“, zacrnjuje se pozadina i otvara se padajući izbornik s lokacijama za pretragu: „Trenutna lokacija“, „Varaždin“ i „Koprivnica“. Na odabir željene lokacije pojavljuju se dadilje na toj lokaciji i sakriva se filter, a umjesto njega pojavljuje se gumb „Pokaži filter“. Namjena gumba je da se opet otvori filter u slučaju da korisnik želi pronaći dadilju na drugoj lokaciji. Polja u kojima se pojavljuju informacije o dadiljama u blizini naizmjenično su zelene boje i bez ispune, a unutar svakog polja nalaze se profilna fotografija, ime, ocjena i udaljenost od lokacije.

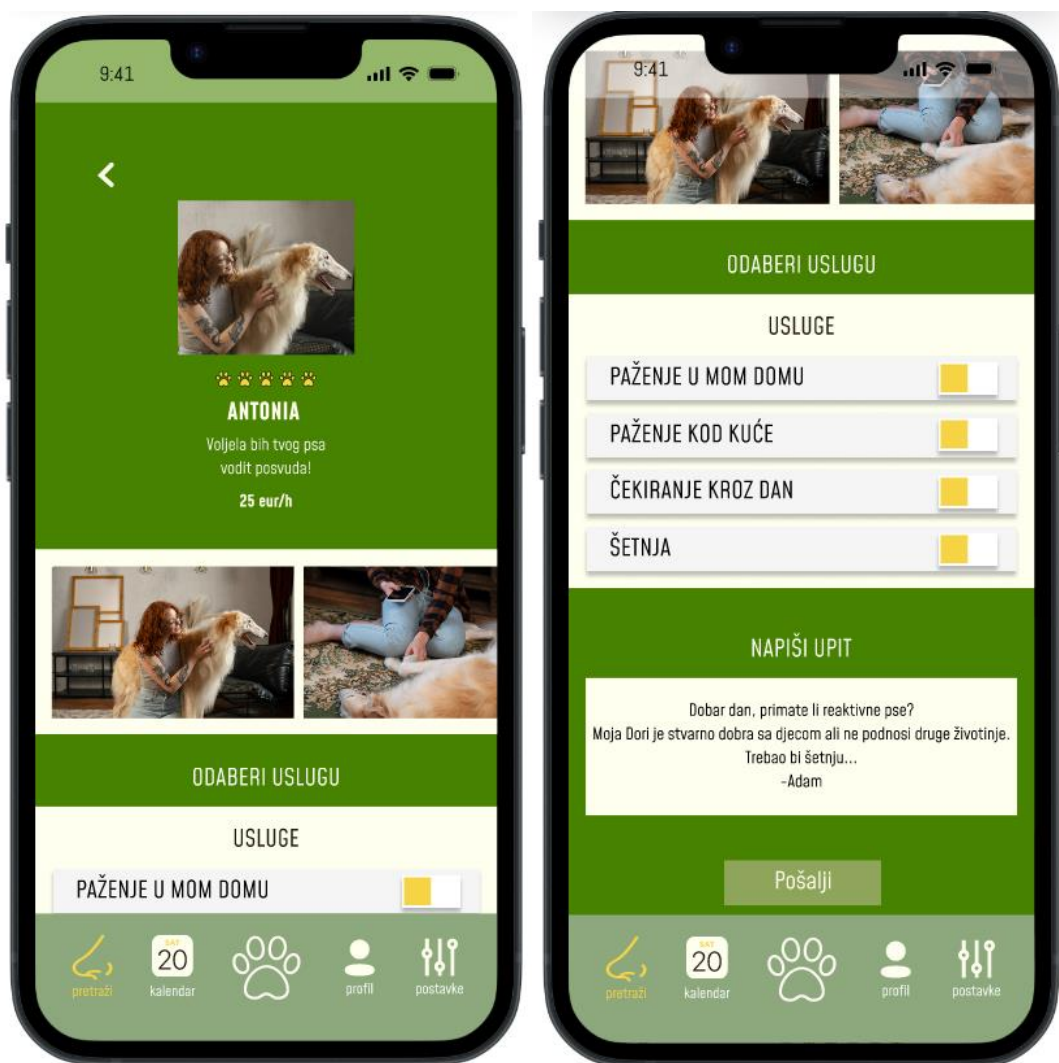


*Slika 15 Prikaz filtriranja dadilja na zaslonu „Filter za dadilje“
(izvor: snimka zaslona) (18) (19) (10) (16) (12) (13) (15)*

□ **Profil dadilje Antonie**

Nakon odabira otvara se profil dadilje na kojem se mogu pronaći osnovne informacije, foto album i formular za rezervaciju usluge. Tipka za vraćanje na prijašnji zaslon nalazi se u gornjem lijevom kutu. Ispod nje je prva sekcija u kojoj se nalaze: profilna fotografija, ime, biografija i cijena usluge po satu. Slijedi foto album, formular za odabir usluga s okvirima za potvrdu i objašnjenjima usluga i polje za unos tekstualnog upita. Ispod formulara i polja nalazi se tipka za slanje upita s čijim se pritiskom otvara skočni prozor s porukom „Vaš upit je poslan“. U prototipnom toku zamišljeno je da se korisnik javlja dadilji u svrhu ugovaranja usluge šetnje. Na samom kraju nalaze se recenzije za dadilju. Dadilja Antonia ocjenjena je s pet šapica, najvišom ocjenom u aplikaciji. Mogućnost ocjenjivanja i recenziranje usluge ponuđača vrlo je važna

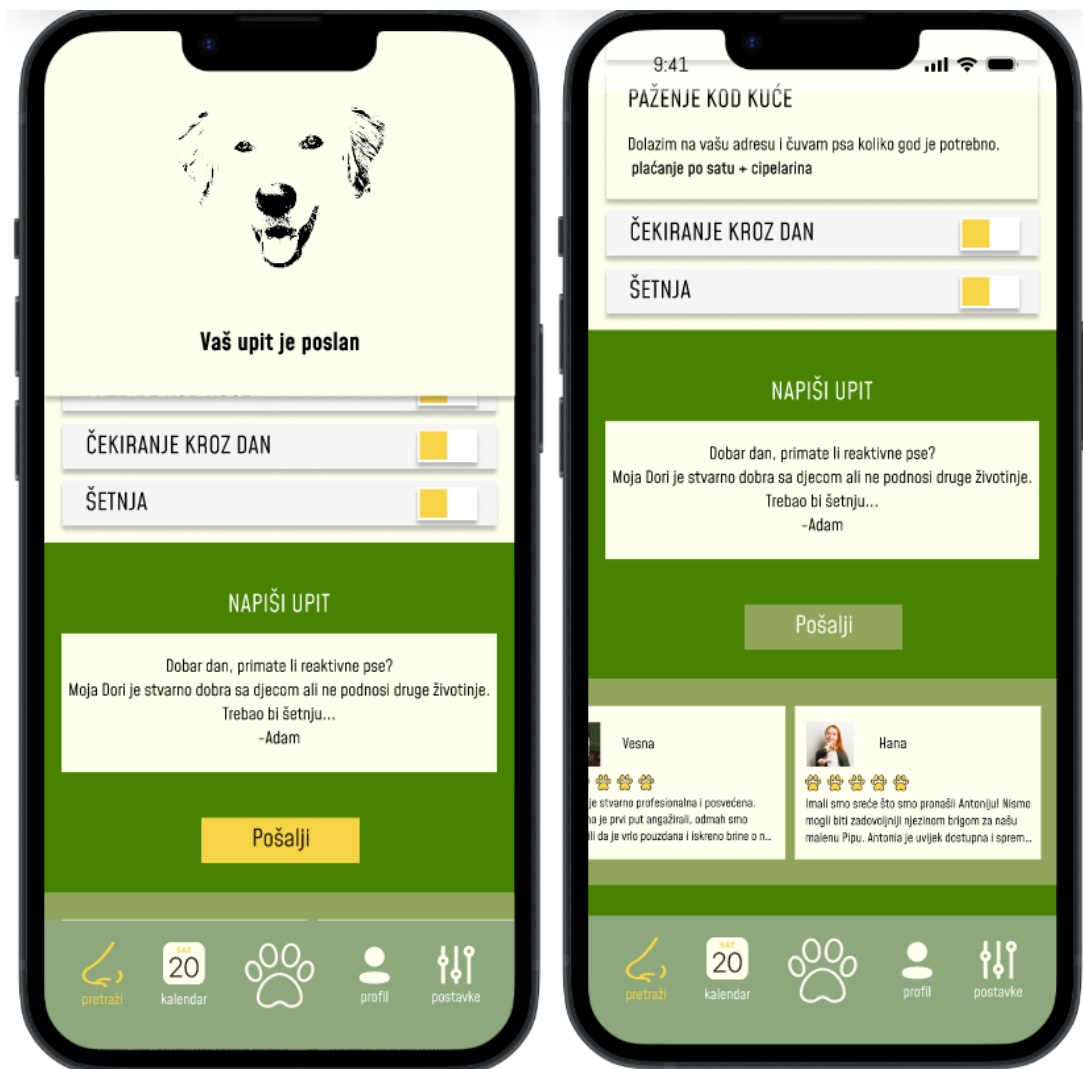
značajka u aplikacijama usmjerenim na pružanje usluga. Ovakav sustav osigurava transparentnost, omogućuje korisnicima donošenje informiranih odluka te potiče ponuđače na poboljšanje njihovih usluga. Kroz povratne informacije korisnici mogu izraziti svoje zadovoljstvo uslugom, dati korisne smjernice drugim korisnicima i dati konstruktivne kritike ponuđaču.



Slika 16 Prikaz zaslona profila dadilje Antonie) (10) (20) (21)

Klikom na stavku u formularu, odnosno uslugu otvara se okvir s opisom usluge. Isto mijenja dimenzije žičnog okvira u kojem se formular nalazi. Kako bi se elementi na zaslonu pomicali s korisnikovim otvaranjem usluga, sve sekcije na zaslonu stavljenе su u jedan žični okvir te je na njega potom primijenjen automatski raspored. Foto album i sekcija s recenzijama instance su iste interaktivne komponente. Obje karakterizira mogućnost vertikalnog pomicanja u svrhu pregledavanja elemenata u žičnom okviru. Postupci izrade foto albuma (vrtuljka), skočnog prozora i okvira za potvrdu detaljno su opisani u poglavlju „Izrada interaktivnih komponenti“. Glede

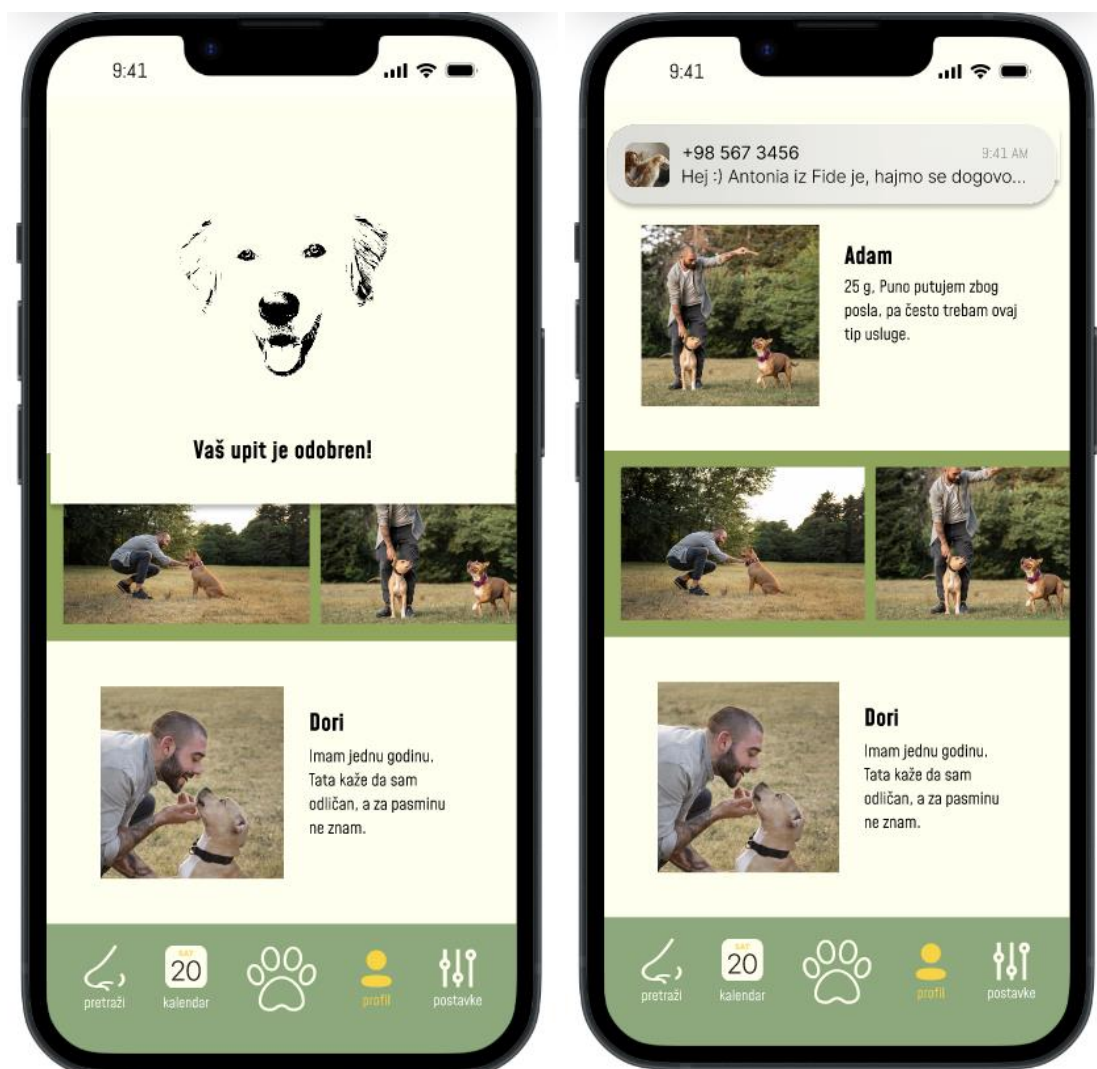
oblikovanja, ovdje je dominantna tamno zelena boja koja asocira na travu i prirodu. Elementi na zaslonu većinom su koštano bijeli sa žutim detaljima, a kako bi se još bolje istaknuli na nj je primijenjen efekt sjena. Ovoj instanci gumba promijenjena je boja kako bi se bolje uklopio s ostatkom oblikovanja.



Slika 17 Prikaz preklonog okvira "Vaš upit je rezerviran" na zaslonu profila dadilje Antonie (izvor: snimka zaslona) (22) (23)

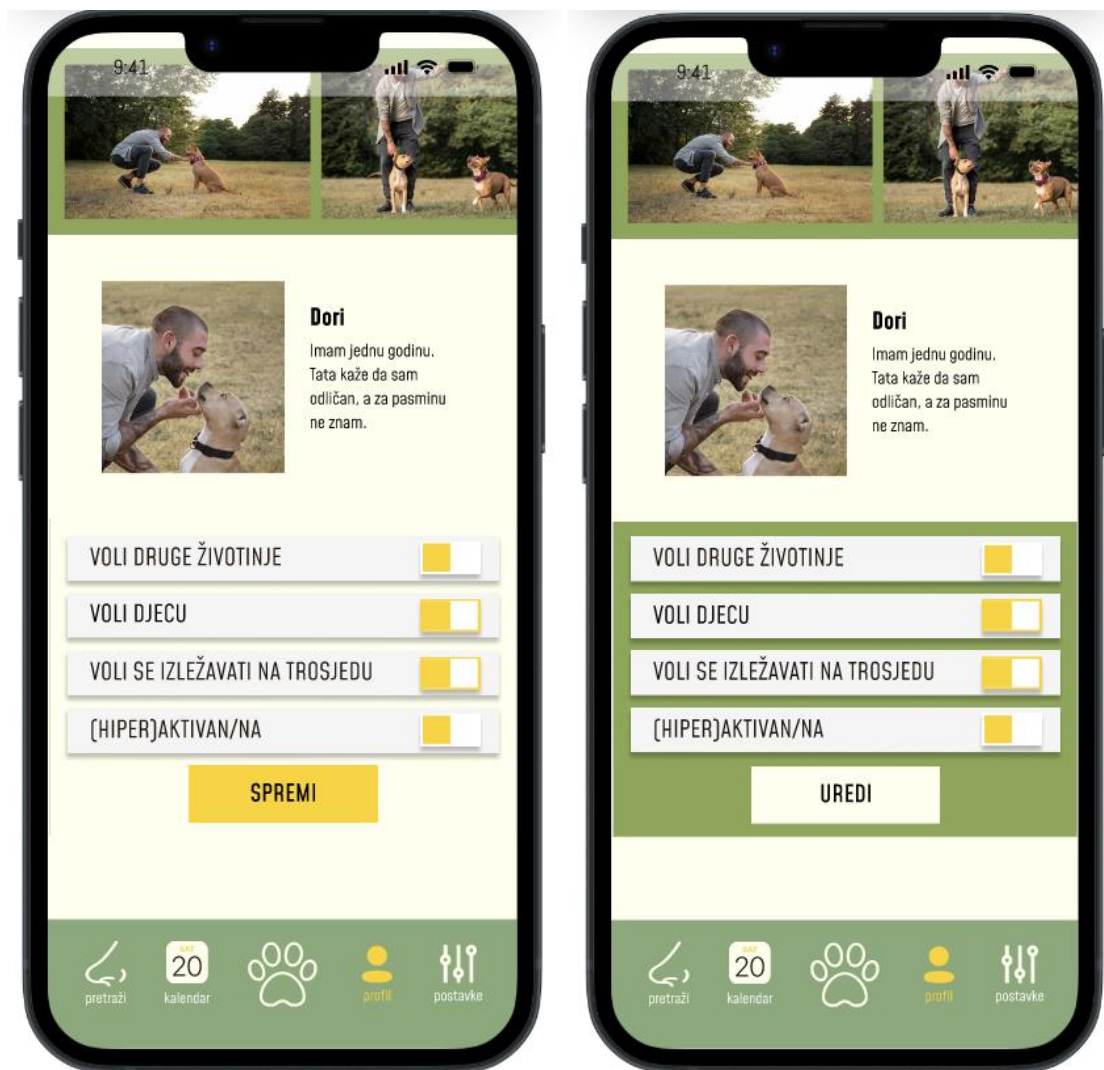
5.1.4. Moj profil

U prototipnom toku zamišljeno je da se nakon otvaranja profila pojavljuje skočni prozor koji korisniku javlja da je prethodan upit odobren, te se s odmakom vremena pojavljuje i poruka poslana izvan aplikacije u kojoj se dadilja javlja za dogovor oko usluge. Kako bi se jasno naglasila razlika između profila korisnika i profila dadilje zaslonom korisničkog profila dominira koštano bijela boja, a elementi su svijetlo zelene boje (boja avokada). Sekcije su naizmjenice obojene zelenom pa koštano bijelom kako bi se jasnije vizualno odijelile. U prvoj sekciji nalazi se profilna fotografija, ime i biografija korisnika, slijede foto album na vertikalno pomicanje, mini profil psa koji sadrži profilnu fotografiju psa, njegovo ime i biografiju. I zadnje polje u kojem se nalaze osobine spomenutog psa.



Slika 18 Prikaz zamjene preklopnih okvira "Vaš upit je odobren" i obavijesti van aplikacije (izvor: slika zaslona) (24) (25) (26) (27)

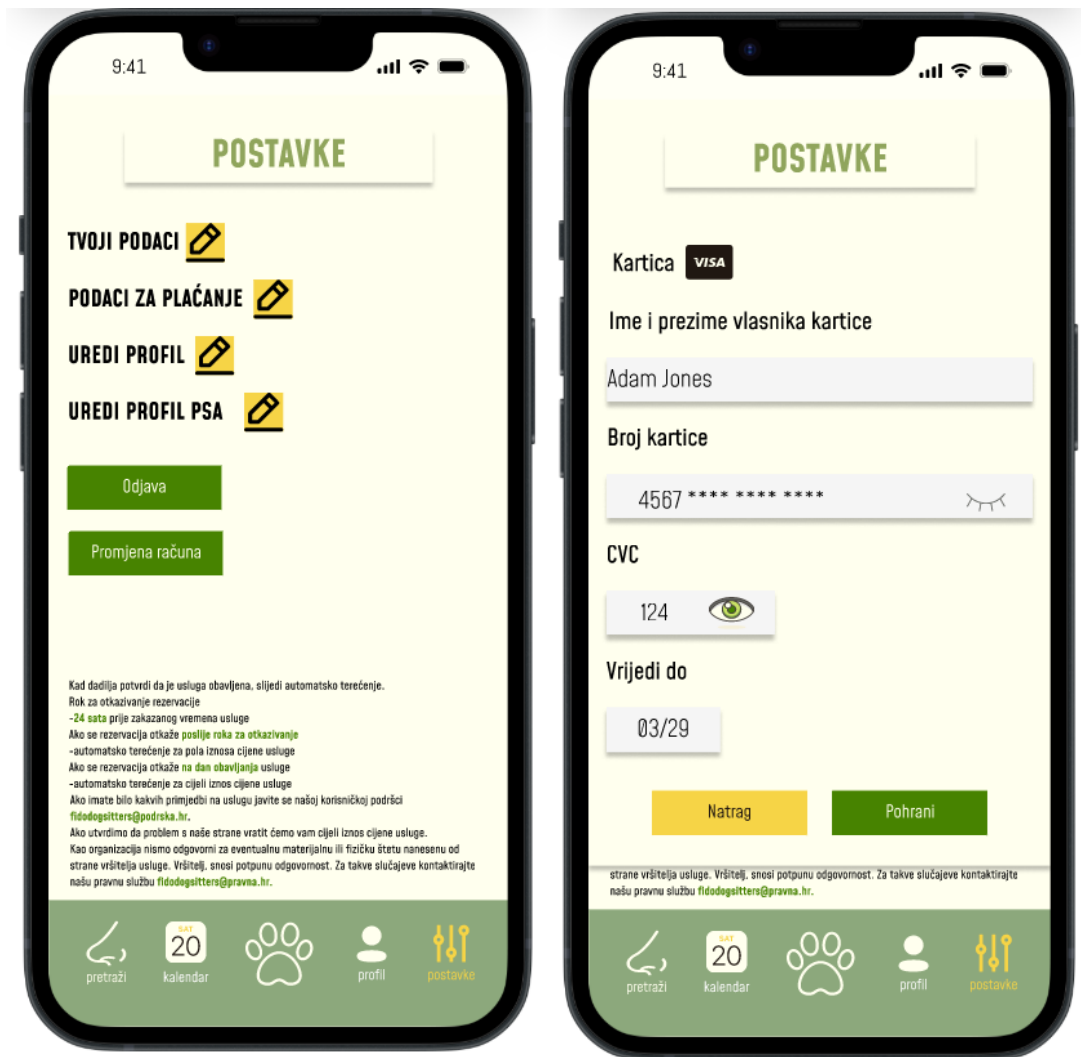
Osobine psa se mogu urediti pritiskom na tipku „Uredi“. Kad se ista pritisne otvara se preklopni okvir u kojem korisnik može naglasiti prisutnost osobine sa da ili ne, ovisno o karakteristikama ljubimca. U prototipu, pas Dori voli djecu i izležavanje na kauču ali ne podnosi druge životinje, reaktivan je u tom smislu. Naglašavanje osobina psa u korisničkom profilu omogućava dadiljama da se bolje pripreme za pružanje usluga i da su upoznate s karakteristikama i potrebama psa. Prethodno doprinosi kvalitetnijem i sigurnijem iskustvu za sve uključene.



Slika 19 Prikaz sekcija "Mini profila psa" i „Osobina psa“ i preklopnog okvira „Uredi osobine“ (izvor: slika zaslona)

5.1.5. Postavke

U prototipnom toku je, kao i kod otvaranja drugih zaslona, na kartičnoj navigaciji pritisnuta ikona koja vodi na željeni zaslon. Krajnje lijeva ikona na kartičnoj navigaciji na pritisak mijenja boju iz bijele u žutu i otvara zaslon postavki. Oblikovanje ovog zaslona sukladno je oblikovanju cijele aplikacije, koštano bijela boja odabrana je kao pozadina, a na njoj se nalaze elementi sa žutim i zelenim detaljima i tekst boje melase s naglašenim dijelovima koji su tamno zelene boje. Na zaslonu se nalazi naslov, „Postavke“, a ispod njega slijede elementi, odnosno stavke, s lijevim poravnanjem: „Tvoji podaci“, „Podaci za plaćanje“, „Uredi profil“ i „Uredi profil psa“. Zatim slijede dvije instance gumba tamno zelene boje, naslovljene „Odjava“ i „Promjena računa“. Na dnu zaslona napisane su važne informacije za korisnika u kojima se istom daju informacije o načinu naplate usluge, o korisničkoj podršci i pravima na žalbu glede usluga ugovorenih putem aplikacije. Klikom na žuto-crnu ikonu olovke otvaraju se preklopni okviri za uređivanje svake stavke u kojima su navedene informacije podložne promjenama i gumbi „Natrag“ i „Pohrani“.

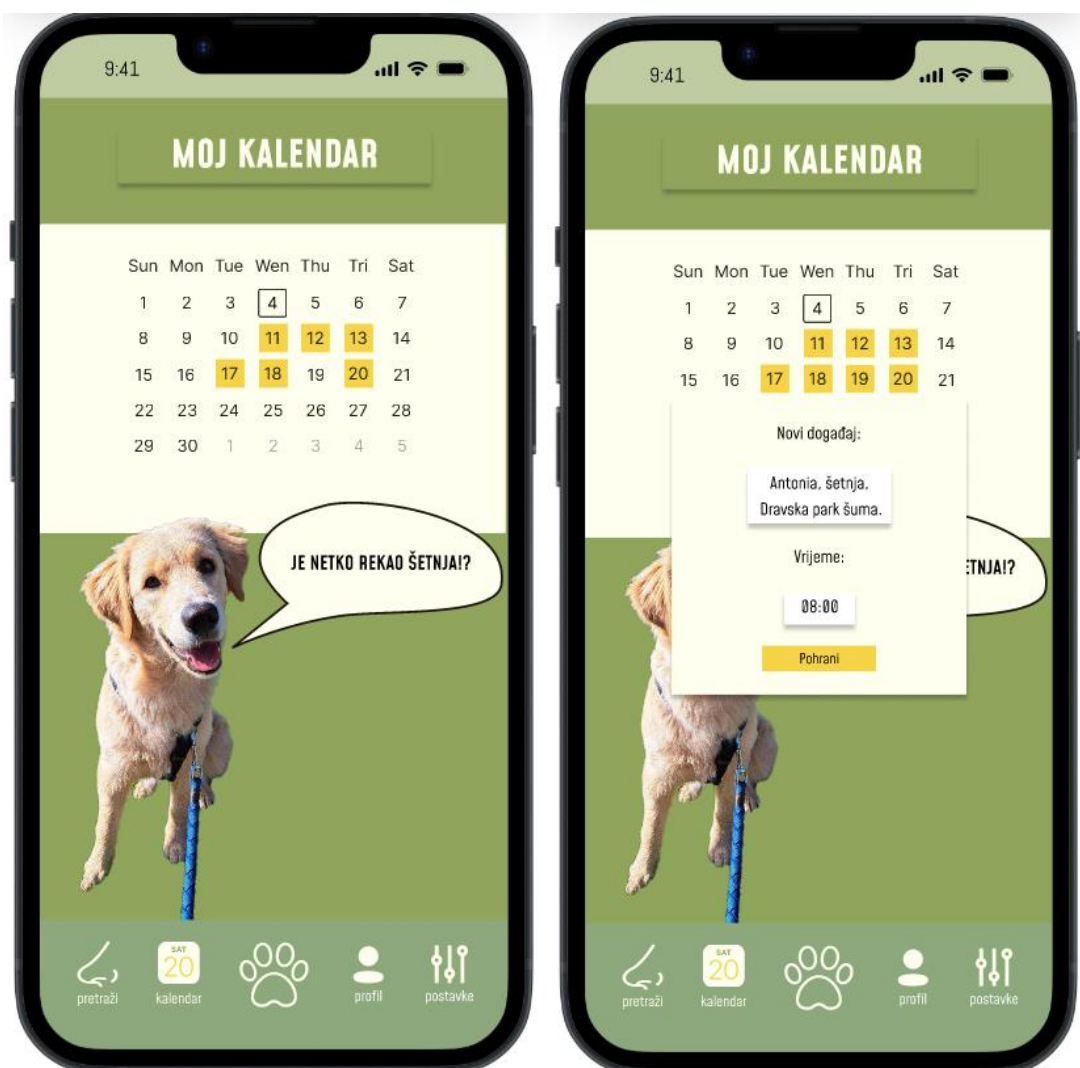


Slika 20 Prikaz postavki i preklopnog okvira za uređivanje istih (izvor: slika zaslona) (1) (2) (28) (29)

(30)

5.1.6. Moj kalendar

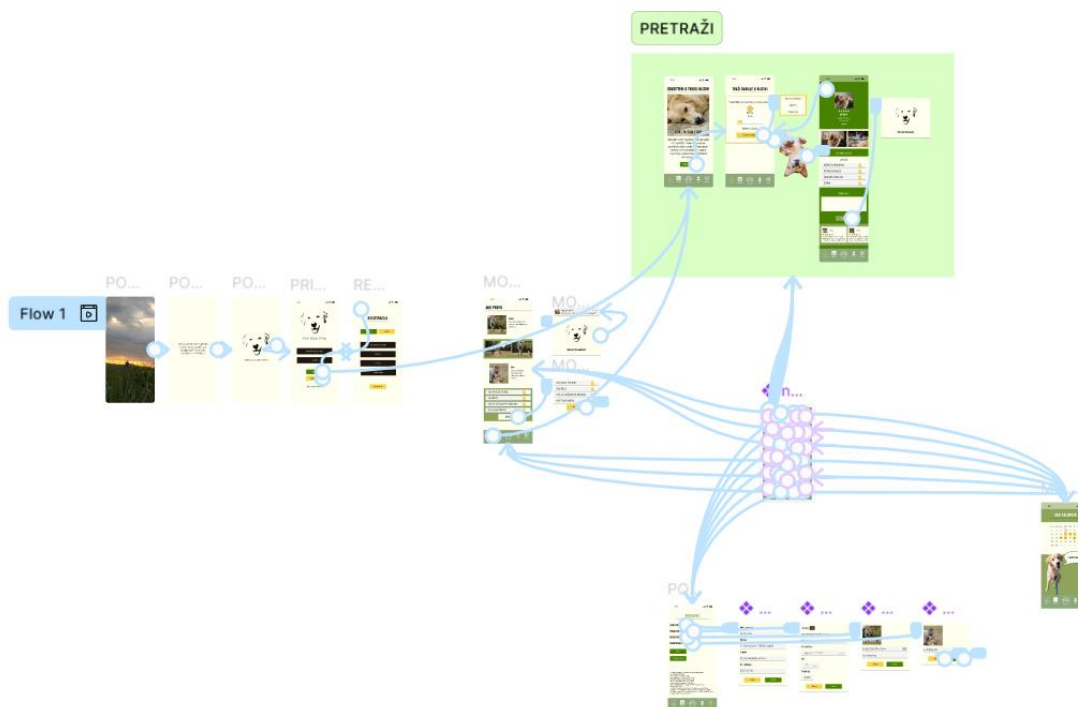
Značajka kalendar na zadnjem je zaslonu prototipnog toka aplikacije. U njemu korisnik zakazuje događaj, npr. Dorinu šetnju s Antoniom u Dravskoj park šumi. „Moj kalendar“ korisnicima služi kao središnje mjesto za organizaciju i praćenje svih važnih događaja u vezi njihovog ljubimca. Korisnici mogu evidentirati termine cijepljenja, posjete veterinaru, raspored hranjenja, šetnje i drugo. Također je iznimno koristan dadiljama za upisivanje termina zakazanih usluga i dijeljenje informacija o slobodnim terminima u svrhu korisnikovog uvida i odabira dostupnih termina. Pozadina ovog zaslona je svijetlo zelene boje, a naslov je bijele boje u svrhu bolje vidljivosti na zelenoj pozadini. Komponenta kalendar ima bijelu ispunu s crnim i senf žutim elementima i sadrži datume koji su osjenčani žutom bojom ako su zauzeti. Na dnu zaslona je Fida koja šalje porukom unutar oblačića daje naznaku na svrhu kalendara.



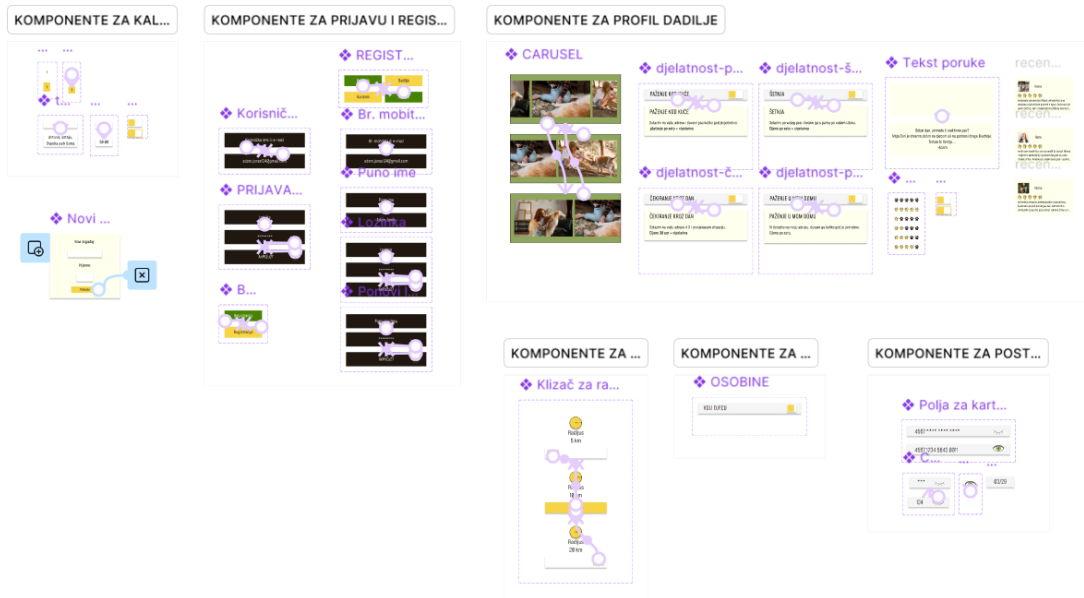
Slika 21 Prikaz korištenja kalendara (izvor: snimka zaslona) (4) (30)

5.2. Izrada interaktivnih komponenti

U ovom poglavlju govorit će se o izradi interaktivnih komponenti za ovaj projekt, njihovoj svrsi i međudjelovanju, te o prototipnom toku koji radi uz pomoć interakcija koje se izvode na komponentama. Na slikama ispod, prikazane su sve međusobne interakcije između okvira i sve interaktivne komponente organizirane u odjeljke. U potpoglavljima ispod njih objašnjena je izrada interaktivnih komponenti za svaki zaslon zasebno.



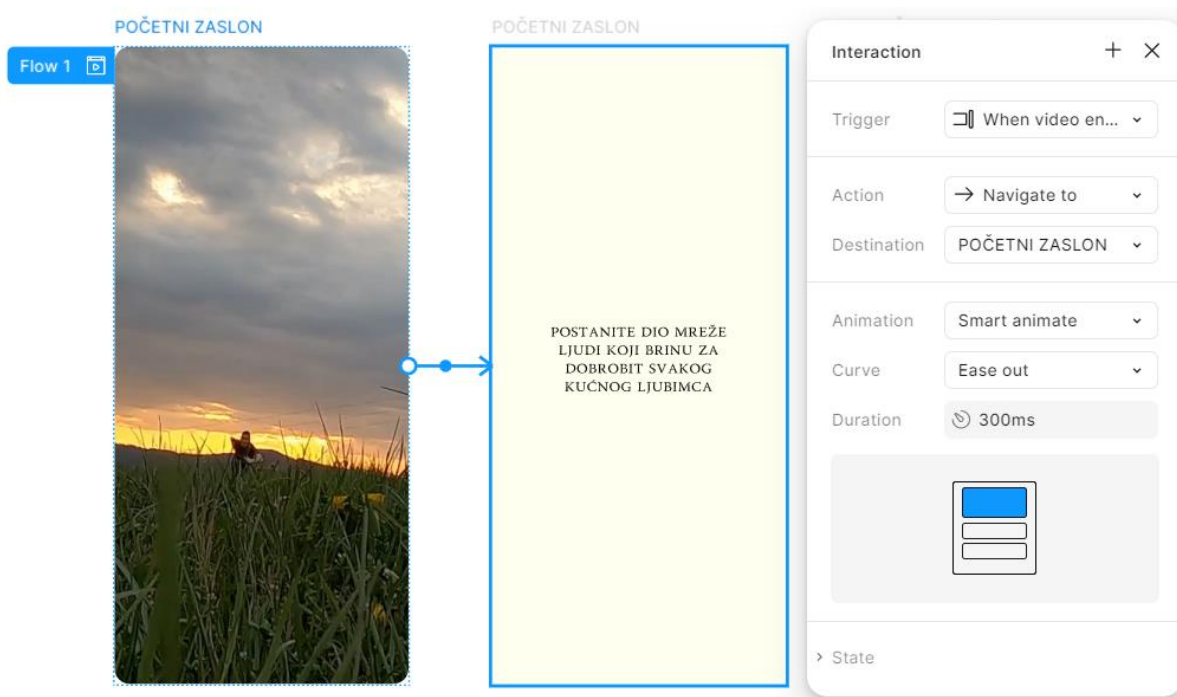
Slika 22 Prikaz svih interakcija i animacija u ovom projektu (izvor: slika zaslona)



Slika 23 Prikaz svih interaktivnih komponenti u ovom projektu (izvor: slika zaslona)

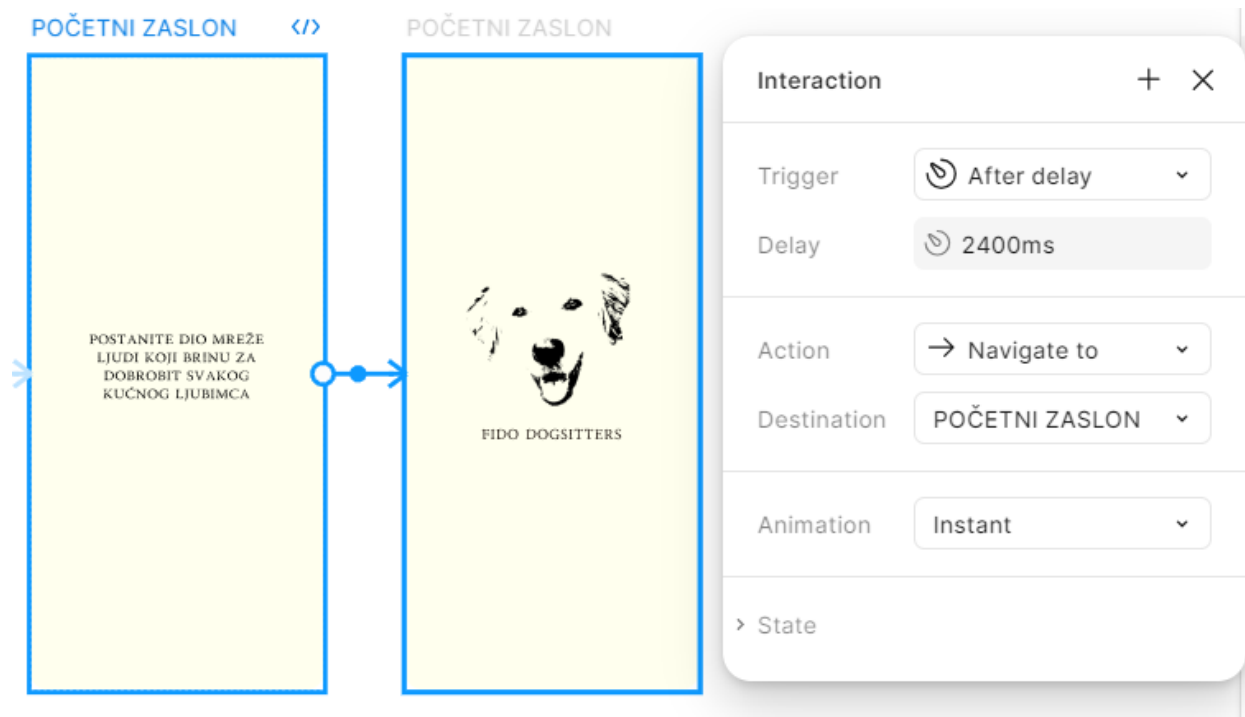
5.2.1. Pozdravna stranica

Pozdravna stranica sastavljena je od tri žična okvira i odvija se kao animacija koja završava na zaslonu prijave. U prvom žičnom okviru nalazi se video žene i psa koji trče ususret objektivu kamere. Po završetku videa prelazi se na drugi okvir uz pomoć opcije *Smart animate* s vremenskim odmakom od 300 ms. U postavkama prototipa, videozapisu je omogućeno automatsko pokretanje s isključenim zvukom i isključenom opcijom ponavljanja.



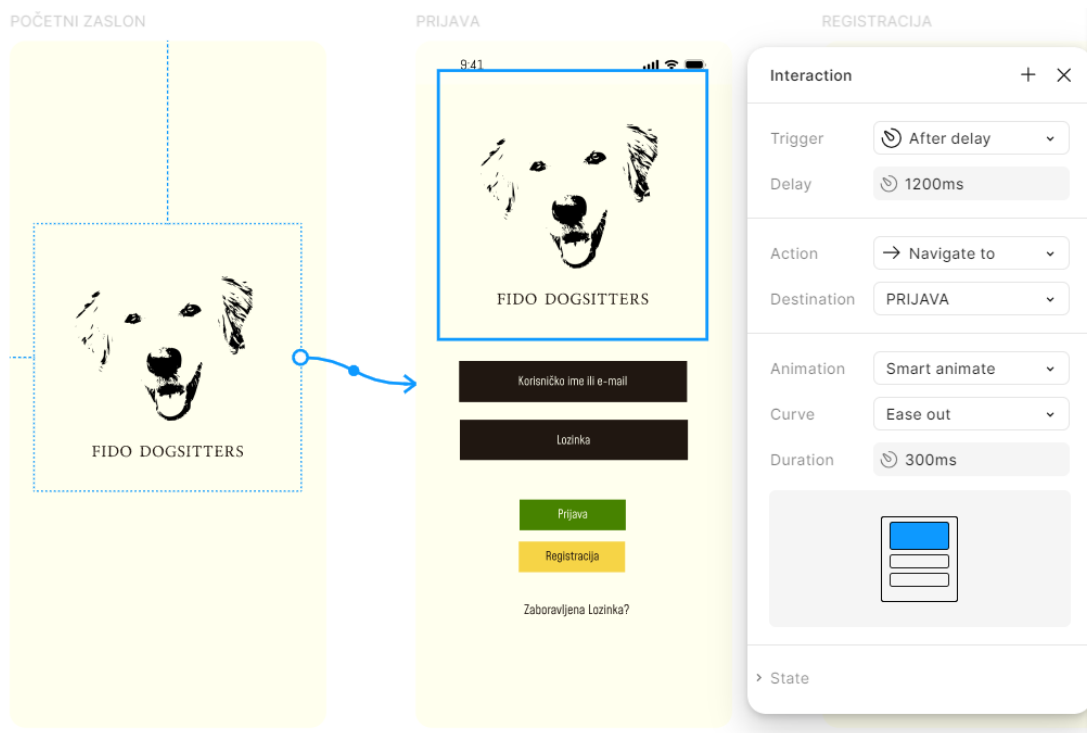
Slika 24 Prikaz animacije pozdravne stranice (izvor: slika zaslona) (9)

Prijelaz s drugog na treći okvir odvija se nakon dužeg vremenskog odmaka (2400 ms) kako bi se korisniku dalo vremena da pročita poziv na akciju u drugom okviru. Kao i većina prijelaza unutar prototipa ovaj prijelaz je napravljen uz pomoć jednostavne animacije *Instant* zbog potrebe za ostrim prijelazom,



Slika 25 Prijelaz s drugog na treći zaslon pozdravne stranice (izvor: slika zaslona)

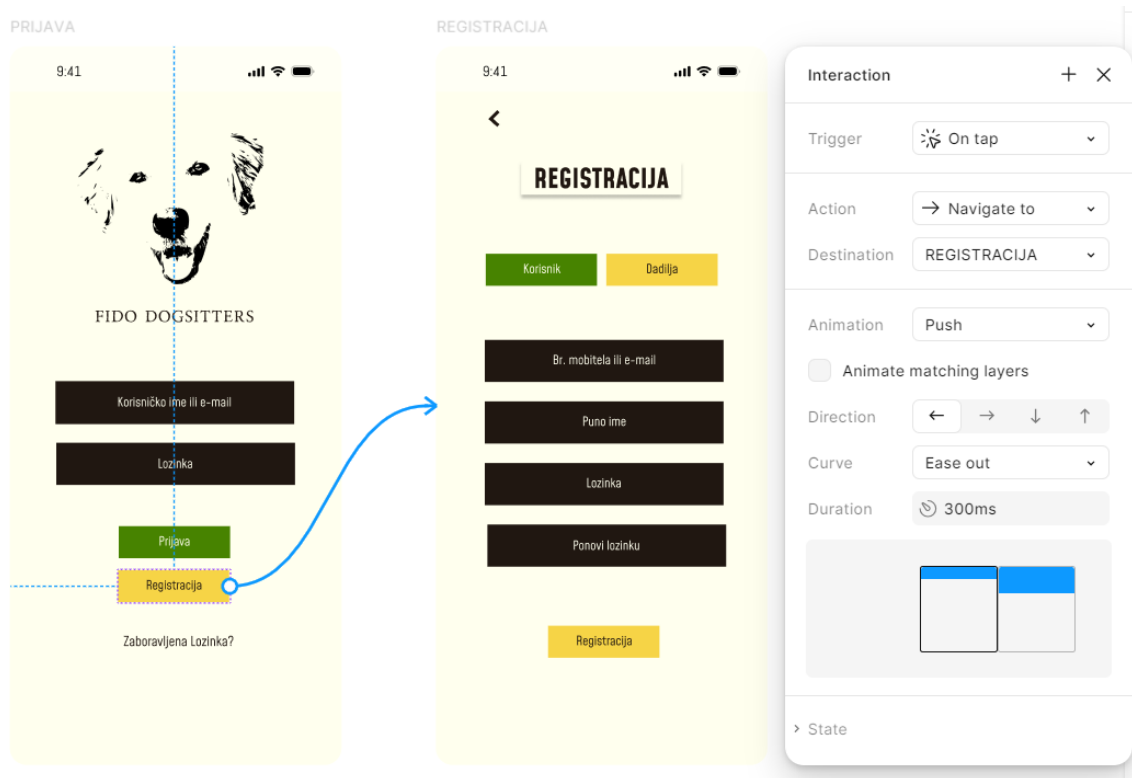
Automatski prijelaz između zadnjeg okvira pozdravne stranice i stranice za prijavu također je napravljen uz pomoć opcije *Smart animate*. U animaciji mijenja se pozicija elementa logotipa, od središta zaslona isti polagano klizi prema gore zajedno s poljima za unos podataka za prijavu i gumbima. Prethodno omogućuje algoritam opcije koji prepoznaje da se u oba okvira radi o istom elementu, identificira razlike između okvira i primjenjuje prijelaz na temelju pozicije elementa u okviru. S odabirom dulje odgode prijelaza ravnomjerno se usporava tempo animacije do trenutka stajanja.



Slika 26 Automatski prijelaz između zadnjeg okvira pozdravne stranice i stranice za prijavu
(izvor: slika zaslona)

5.2.2. Prijava i registracija

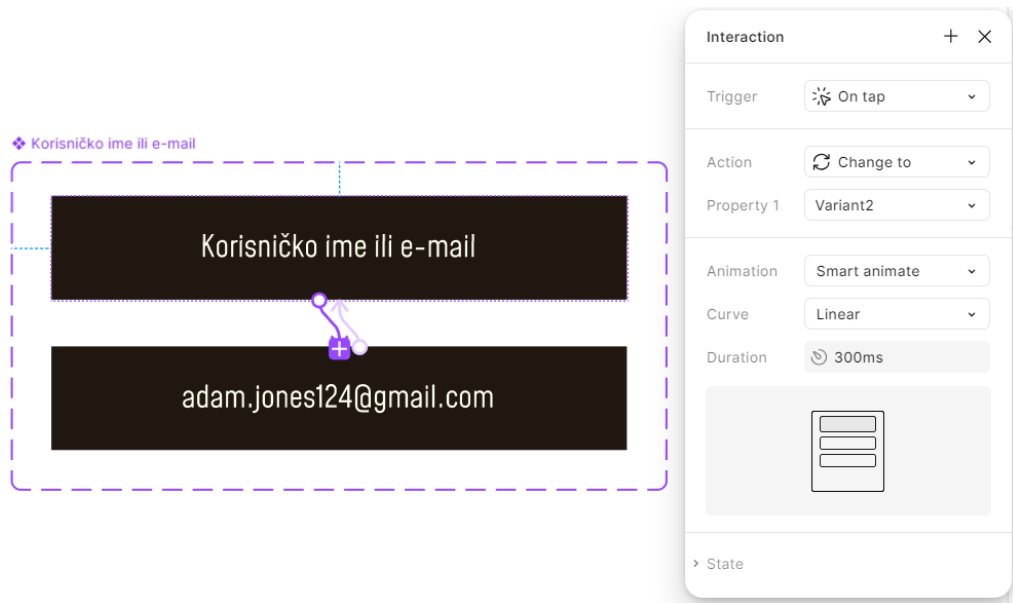
Kako bi se postigao dojam cjeline kod zaslona prijave i registracije, za prijelaz s jednog na drugi, korištena je animacija *push* (hrv. *Gurni*), a pokretač prijelaza je pritisak na gumb „Registracija“. Kad se gumb pritisne zaslon registracije naizgled gura zaslon prijave van ekrana. U postavkama interakcije moguće je namjestiti smjer guranja i trajanje animacije. Strelica u zaslonu registracije ima istovjetnu ulogu, na njezin pritisak zaslon prijave gura zaslon registracije van ekrana.



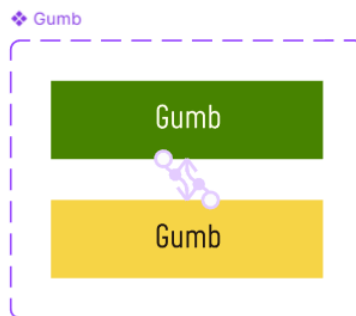
Slika 27 Prijelaz između zaslona prijave i registracije (izvor: slika zaslona)

U zaslonima za prijavu i registraciju bilo je potrebno animirati polja za unos podataka, odnosno omogućiti promjenu stanja polja te to isto učiniti za gumb. Za svako polje unosa napravljena je komponentna grupa s jednom ili više varijacija glavne komponente. Te je u ovom stadiju izrađena komponenta gumba čije se instance koriste kroz cijeli dizajn aplikacije. Kako je već spomenuto komponenta postaje interaktivna kada se varijacije glavne komponente povežu interakcijama. U zaslonima za prijavu i registraciju polja za unos podataka se iz početnog stanja mijenjaju u ispunjeno stanje kada se na njih primjeni odabrani pokretač, pritisak na zaslonu prijave ili vremenski odmak na zaslonu registracije. Pritiskom na instancu gumba mijenja se početno stanje zeleno obojenje s bijelim tekstom u pobuđeno stanje žuto obojenje s crnim tekstom. Na zaslonu

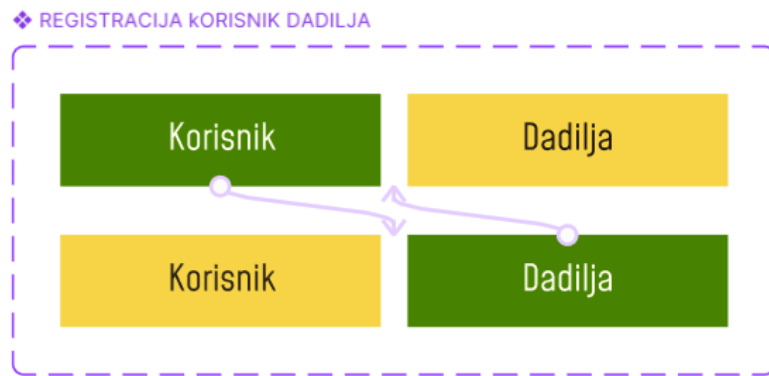
za registraciju također su prisutna dva gumba naslovljena „Korisnik“ i „Dadilja“, njihova uloga je omogućavanje odabira tipa profila za kojeg se želi registrirati. Animirani su na način da se pritiskom na jedan gumb mijenja obojenje oba gumba. Pritisnuti gumb prelazi u stanje pobuđenosti, dok neaktivan gumb prelazi u stanje mirovanja, signalizirajući tip profila za kojeg se registracija provodi.



Slika 28 Animacija polja za unos podataka (izvor: slika zaslona)



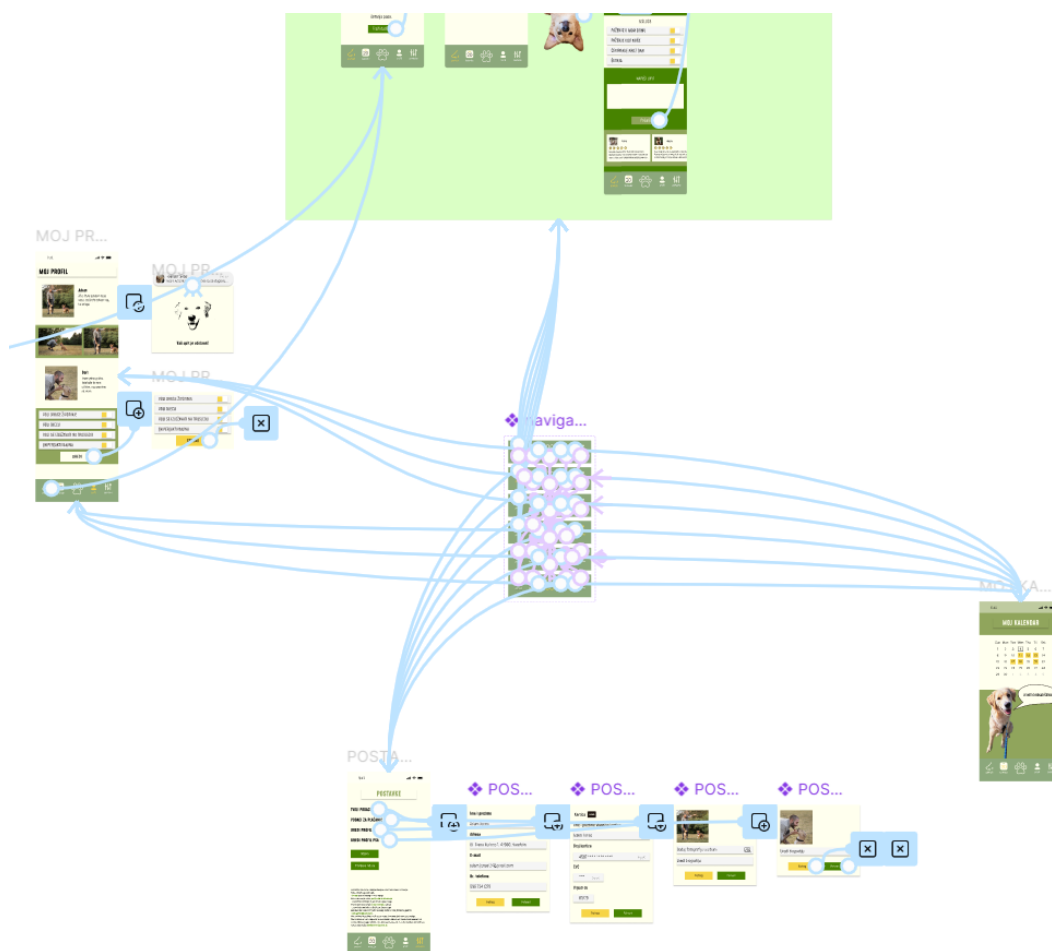
Slika 29 Animacija gumba (izvor: slika zaslona)



Slika 30 Animacija gumbi na čiji se klik obojenje suprotnog gumba izmjenjuje (izvor: slika zaslona)

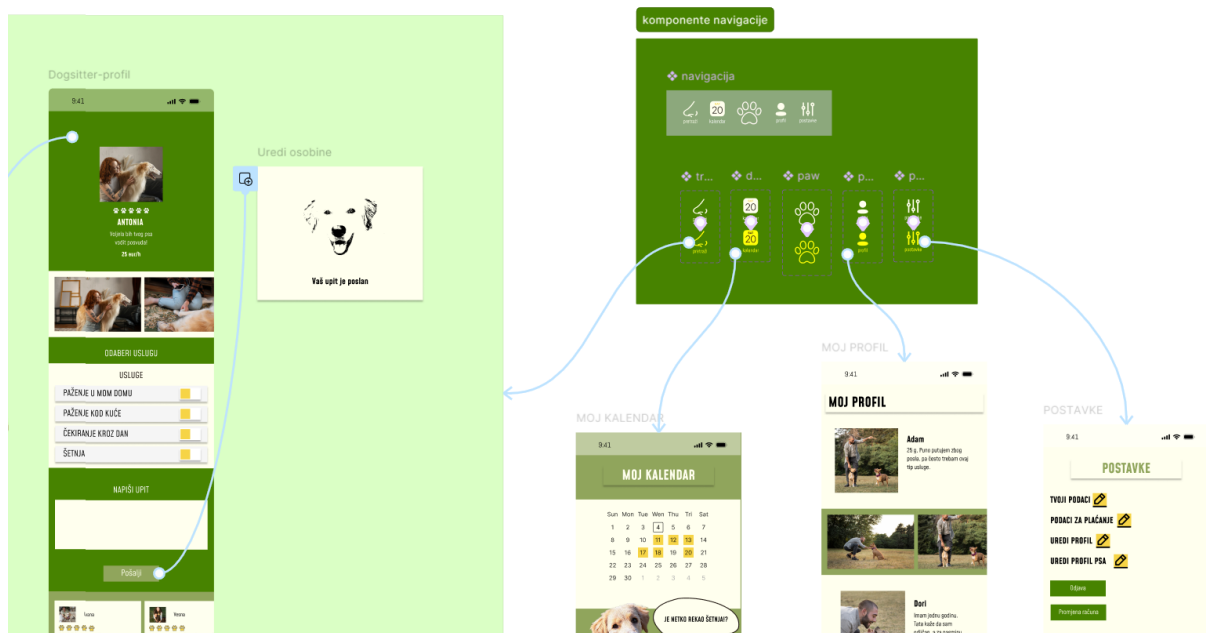
5.2.3. Navigacija, primjer odgovarajućeg i neodgovarajućeg korištenja interaktivne komponente

Na slikama ispod prikazani su neodgovarajući i odgovarajući primjeri izrade interaktivne komponente kartične navigacije. U ovom praktičnom radu navigacija je napravljena kako je prikazano u prvom primjeru. Ideja je bila da se pritiskom na element unutar navigacije promijeni boja samog elementa i zaslon aplikacije u skladu s odabranom kategorijom. U prvom primjeru, izrađena je glavna komponenta i njezinih šest varijanta, svaka varijanta predviđena je za poseban zaslon aplikacije. Unutar navigacije nalaze se elementi na čiji se pritisak mijenja varijanta navigacije samo kako bi se odabrani element obojao u žuto. Zatim je na svaki element (kategoriju) unutar svih varijacija navigacije primijenjena interakcija kako bi se na njegov pritisak na svakom zaslonu izmijenio zaslon u skladu s kategorijom. Iako u ovom primjeru navigacija radi kako je predviđeno, može biti izrađena puno jednostavnije.



Slika 31 Neodgovarajući primjer izrade interaktivne komponente kartične navigacije
(izvor: slika zaslona)

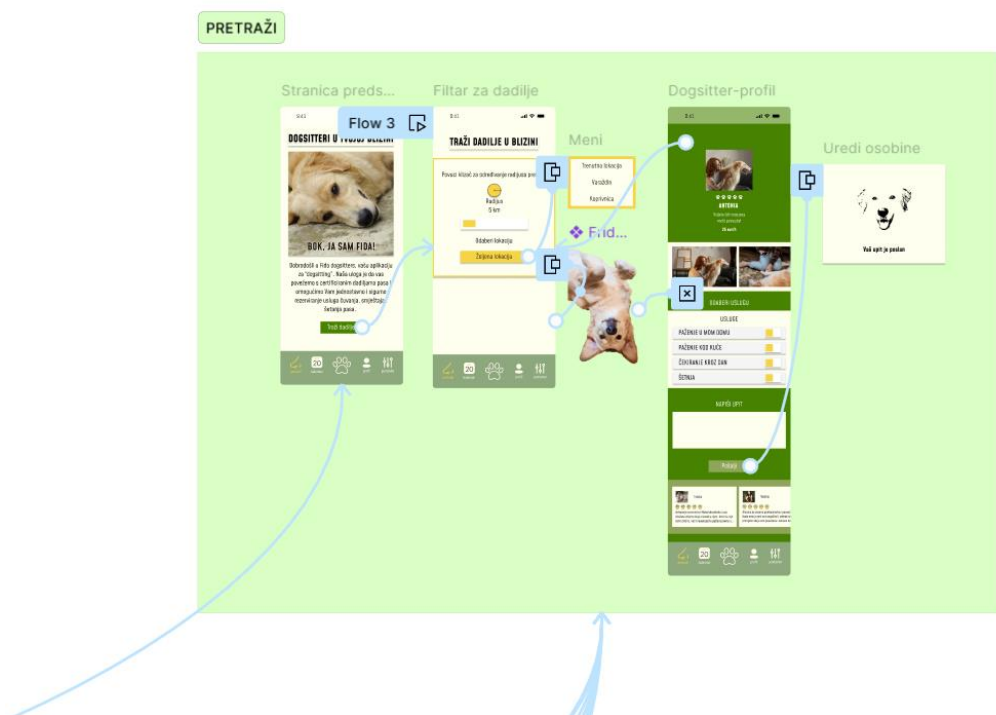
Naknadno je izrađeno bolje rješenje koje u potpunosti iskorištava mogućnosti interaktivnih komponenti. U tom primjeru izrađena je samo jedna komponenta navigacije čije se instance mogu koristiti unutar svakog zaslona aplikacije. Nadalje, izrađene su komponentne grupe za svaku karticu navigacije. Instance komponenti kartica ubačene su u komponentu navigacije. U prototipu, kartice za vrijeme pritiska mijenjaju stanje, odnosno boju iz bijele u žutu i na pritisak vode u predviđenu kategoriju aplikacije. Iz navedenog se može zaključiti kako je izrada navigacije u prvom primjeru vremenski zahtjevan i nezahvalan proces koji rezultira neurednim izgledom prikaza interakcija. A drugi primjer je uredniji, potrebno je manje vremena za njegovu izradu i sve instance navigacije mijenjaju se kada se promijeni jedna glavna komponenta.



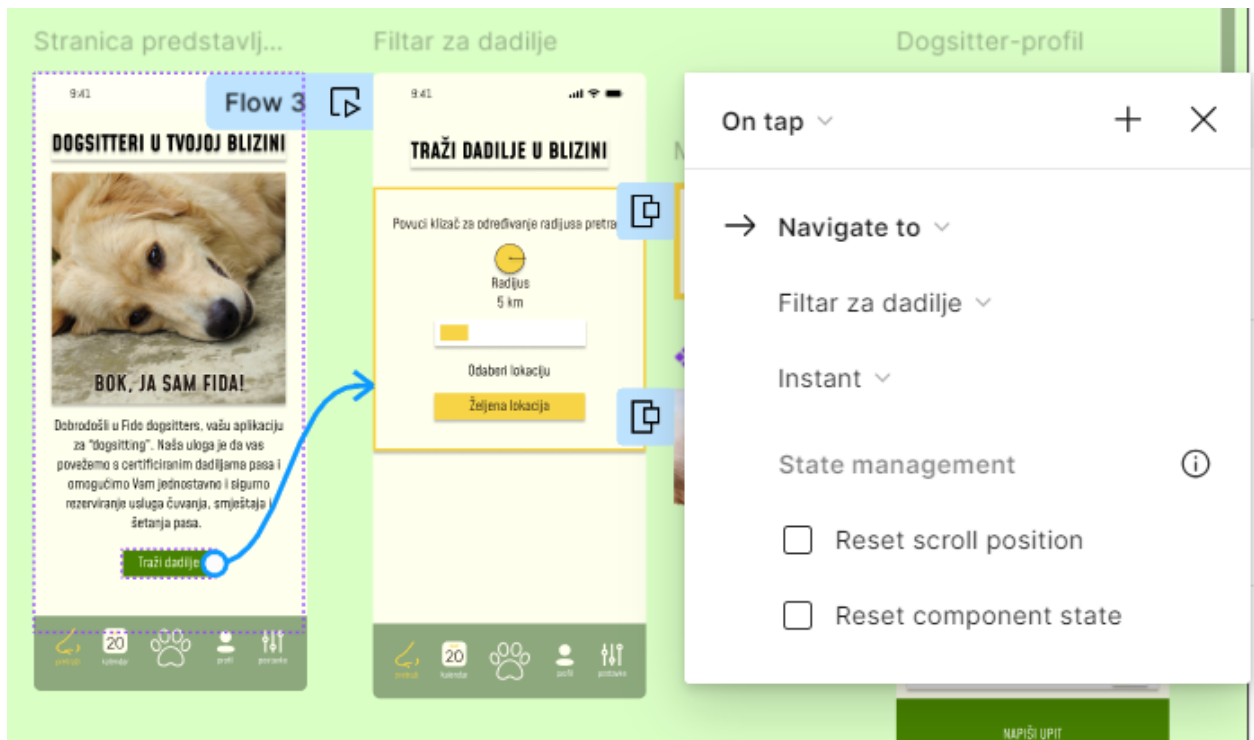
Slika 32 Odgovarajući primjer izrade interaktivne komponente kartične navigacije
(izvor: slika zaslona)

5.2.4. Odjeljak Pretraži

Da bi se što vjernije prikazalo korisničko iskustvo u prototipu, zasloni kategorije „Traži“ grupirani su u odjeljak. Na slijed izvršenih radnji unutar odjeljka može se gledati kao na zaseban prototipni tok unutar prototipa. Kako bi se korisnik mogao vratiti s druge kategorije stranice na zadnji okvir kojeg je otvorio unutar kategorije pretraži, napravljena je poveznica na sam odjeljak na za to predviđenoj kartici navigacije. Jedini zaslon s kojeg se uvijek dolazi na početni zaslon unutar odjeljka je Zaslon prijave. Nakon pritiska na gumb „Prijavi se“ korisnik je usmjeren na Zaslon predstavljanja. Namjena zaslona je opisati svrhu aplikacije te isti posjeduje samo interaktivni gumb na čiji je pritisak korisnik usmjeren na zaslon Filter za dadilje.



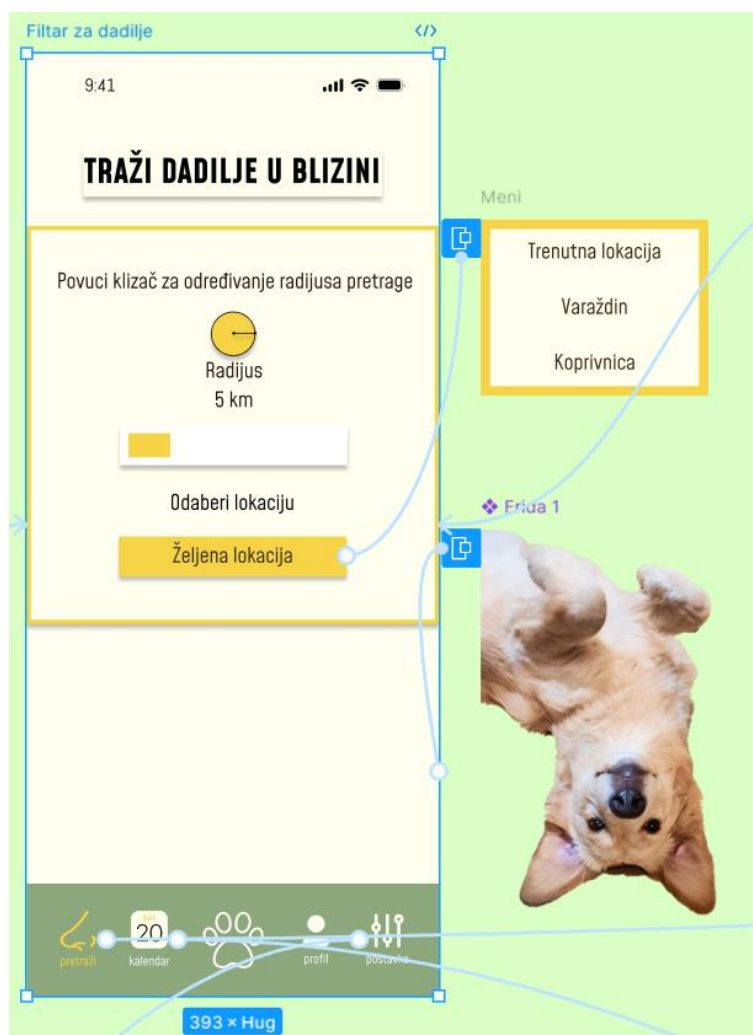
Slika 33 Prikaz odjeljka "Pretraži" (izvor: slika zaslona)



Slika 34 Prikaz prijelaza sa zaslona stranice predstavljanja na zaslon „Filter za dadilje“
(izvor: slika zaslona)

5.2.5. Korištenje varijabli za izradu filtera za pretragu dadilja

Na zaslonu „Filter za dadilje“ nalaze se elementi filter i tablica „Dadilje“. Filter uključuje opcije „Radijus pokrivenog teritorija“ i „Željena lokacija“, a njegov cilj je prikazati dadilje u tablici na području odabrane lokacije u određenom radijusu teritorija. Također, predviđeno je automatsko pojavljivanje *pop up* okvira, izreska maskote aplikacije.



Slika 35 Prikaz zaslona "Filter za dadilje" s njegovim preklopnim okvirima (izvor: slika zaslona)

□ *Željena lokacija*

Kao inicijalno stanje slojevi unutar tablice „Dadije“ su sakriveni. Klikom na gumb „Željena lokacija“ otvara se padajući izbornik s lokacijama za pretragu: Trenutna lokacija, Varaždin i Koprivnica. Za filtriranje, odnosno sakrivanje i otkrivanje slojeva dadilja korištene su interakcije s lokacijama za pretragu. Za dotičnu operaciju bilo je potrebno napraviti par predkoraka (definiranje, dodjeljivanje i postavljanje).

Prvi korak je definiranje memorijskog prostora kojem će se dodijeliti slojevi dadilja. Varijable su definirane u dijaloškom okviru *Lokalne varijable*. Vrijednost svih varijabla je tipa *boolean*. Odabrani tip vrijednosti korišten je za sakrivanje i otkrivanje slojeva. Varijablama su dodijeljena imena: Trenutna lokacija, Varaždin i Koprivnica. Sve varijable smještene su u kolekciju „Lokacijske varijable“ te je njihova vrijednost postavljena na netočno (*eng. false*).

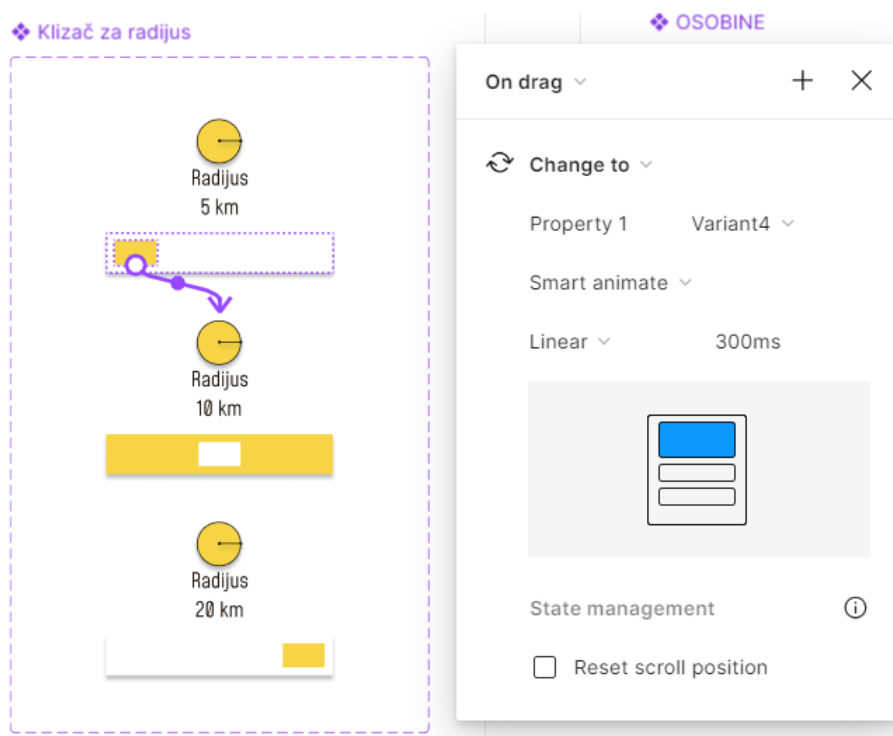
Drugi korak uključuje dodjeljivanje slojeva dadilja odgovarajućim varijablama. Varijabli Trenutna lokacija dodijeljene su dadilje koje se nalaze u blizini trenutne lokacije, varijabli Varaždin dodijeljene su dadilje iz Varaždina, a varijabli Koprivnica dadilje iz Koprivnice. Budući da su sve varijable postavljene na netočno, svi slojevi dadilja su sakriveni.

Treći korak podrazumijeva postavljanje varijabla na lokacije za pretragu. Kada se pritisne sloj Trenutna lokacija, izvršava se operacija *Postavi varijablu* (*eng. Set variable*). U dijaloškom okviru za interakcije, varijabla Trenutna lokacija postavljena je na *true*, dok su varijable Varaždin i Koprivnica postavljene na *false*. Također, zadano je da se padajući izbornik s lokacijama za pretragu zatvori. Na isti način se varijable postavljaju za interakciju s lokacijama za pretragu Varaždin i Koprivnica.

Varijable filter i pokaži filter naknadno su dodane. Varijabla filter postavljena je na *false*, a varijabla pokaži filter postavljena je na *true*. Varijabli filter dodijeljen je sloj na kojem se nalazi filter, a varijabli pokaži filter dodijeljen je gumb „Pokaži filter“. Kada se pritisne sloj Trenutna lokacija filter se sakriva, a gumb pokaži filter i dadilje u blizini trenutne lokacije postaju vidljivi. Kada se pritisne gumb „Pokaži filter“, varijabla pokaži filter vraća se na *false*, a varijabla filter se postavlja na *true*.

□ Radijus pokrivenog teritorija

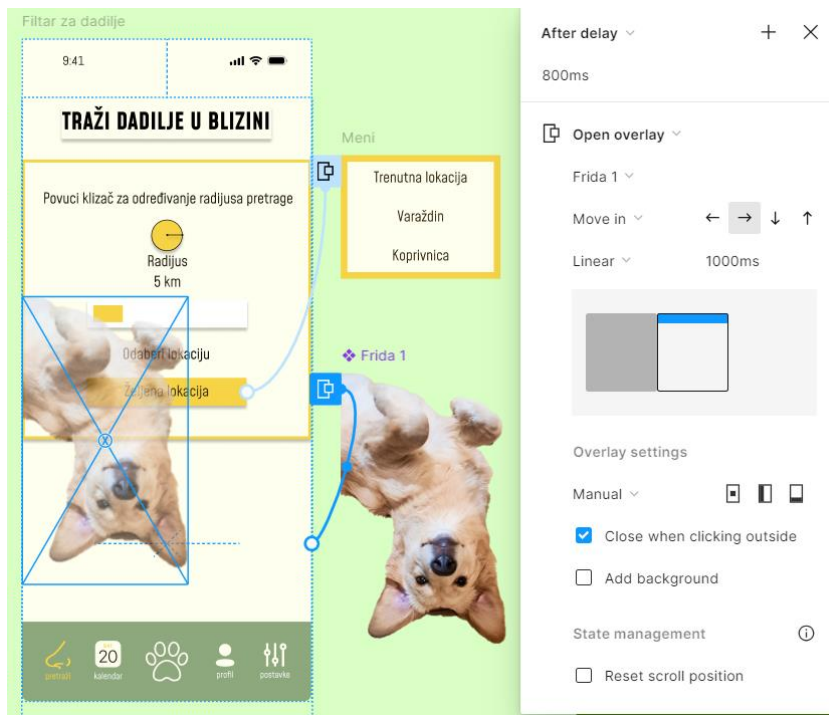
Opcija „Radijus pokrivenog teritorija“ ne filtrira dadilje, dodana je u filter samo u demonstrativne svrhe,. Za odabir radijusa korišten je klizač; fiksne vrijednosti na klizaču su 5 km, 10 km i 20 km. Pokretačem interakcije *on drag*, odnosno povlačenjem kvadratića unutar klizača mijenja se vrijednost pokraj njega. Kako bi se ostvarila takva animacija napravljena je komponentna grupa. Grupa je sastavljena od glavne komponente, odnosno početnog stanja kad je vrijednost klizača na 5 km i varijanta komponente. U prvoj varijanti kvadratić unutar klizača postavljen je na sredinu, a pored klizača se nalazi vrijednost od 10 km, a u drugoj je kvadratić postavljen na kraj i pored je vrijednost od 20 km. Animacija je ostvarena na način da se povlakom kvadratića unutar klizača mijenjaju stanja komponente. Za prethodno je korištena opcija *Smart animate* koji prepoznaje poziciju kvadratića i stvara animaciju klizanja, prepoznaje promjenu boje klizača i stapa dvije boje prilikom povlačenja klizača i mijenja broj kraj klizača na atraktivan način.



Slika 36 Prikaz animacije prijelaza stanja klizača za radijus (izvor: slika zaslona)

□ „Pop up“ okvir maskote aplikacije

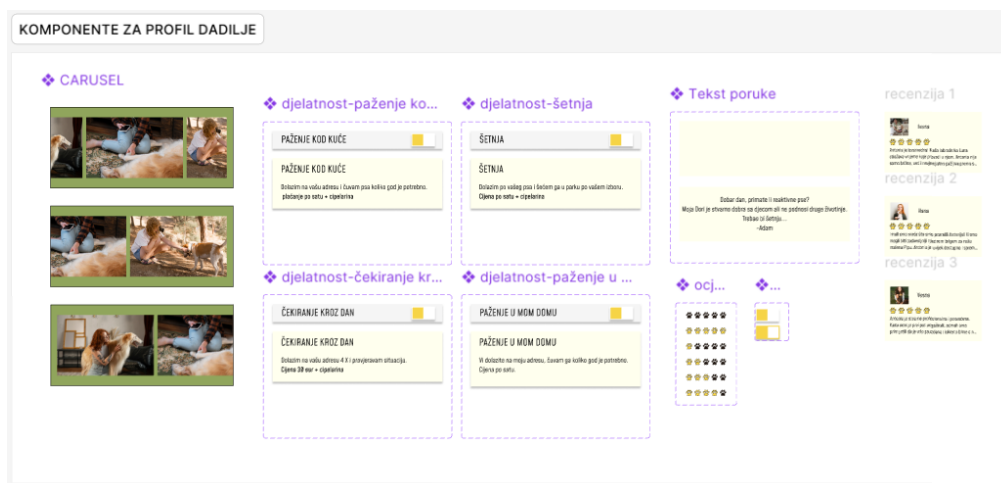
Pop up okvir pojavljuje se nakon vremenskog odmaka od 800ms. Izrezak maskote, Fide polagano klizi prema unutra kao da se naviruje. Za animaciju je odabrana opcija *Move in* u smjeru desno u trajanju od 1000ms. *Pop up* izmiče iz zaslona ako se pritisne na njega.



Slika 37 Prikaz animacije šaljivog pop up okvira (izvor: slika zaslona)

5.2.6. Profil dadilje Antonie

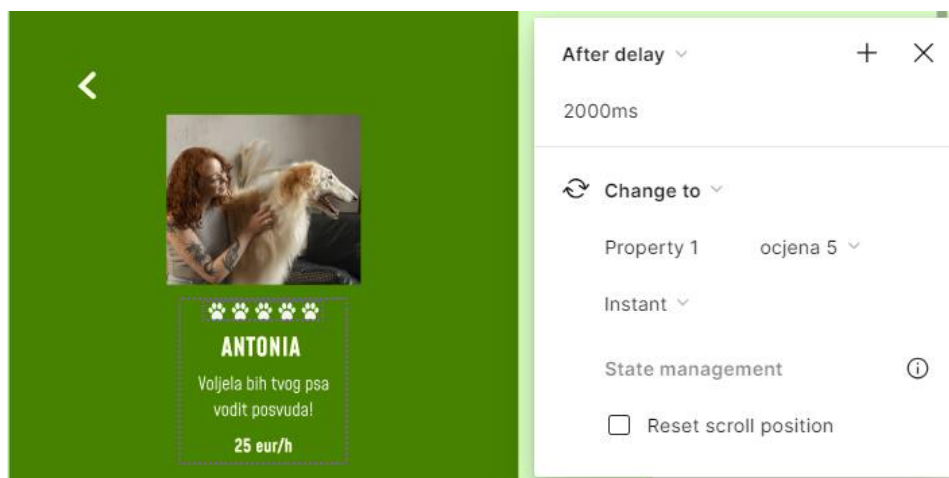
Za demonstraciju funkcionalnosti profila dadilje, odabran je profil dadilje Antonie. Pritiskom na njezin sloj unutar tablice dolazi se na njezin profil, a animacija interakcije postavljena je na *Instant*. Značajke profila koje će se u ovom poglavlju opisivati prikazane su na slici ispod.



Slika 38 Interaktivne komponente profila dadilje Antonie (izvor: slika zaslona)

□ Animacija šapica

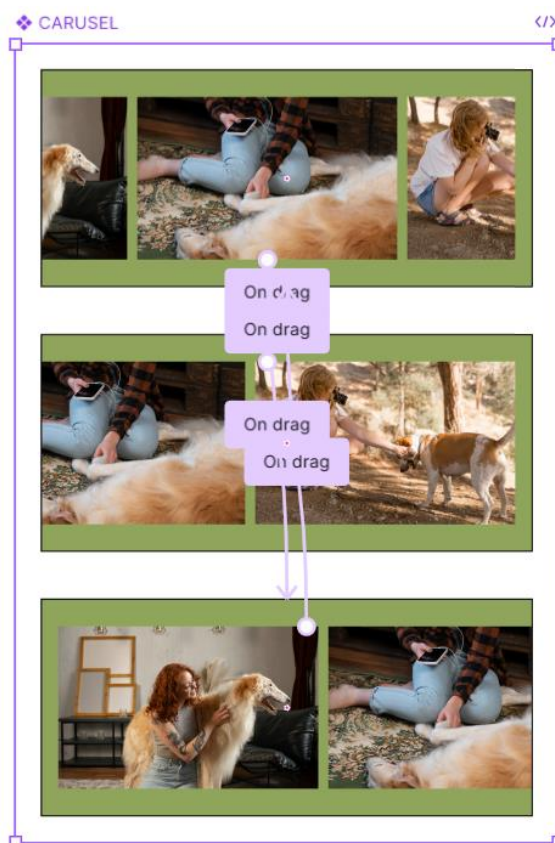
Komponenta ocjenjivanje šapicama već se pojavila unutar slojeva dadilja na zaslonu Filter za dadilje. Na zaslonu profila napravljena je mala animacija komponente, odnosno promjene stanja bez šapica u stanje sa šapicama. Nakon vremenskog odmaka od 2000ms instanca komponente mijenja se u drugu instancu uz pomoć animacije *Instant*.



□ Proces izrade interaktivne komponente vrtuljka

Komponenta vrtuljak ima više primjena unutar dizajna aplikacije. Dvije instance komponente različitih namjena nalaze se na zaslonu profila dadilje. Prva predstavlja foto album, s drugom su prikazane recenzije dadilje. Jedna instanca komponente korištena je i u profilu korisnika za prikaz njegovog foto albuma. U daljnjem tekstu biti će prikazan proces izrade komponente u četiri koraka.

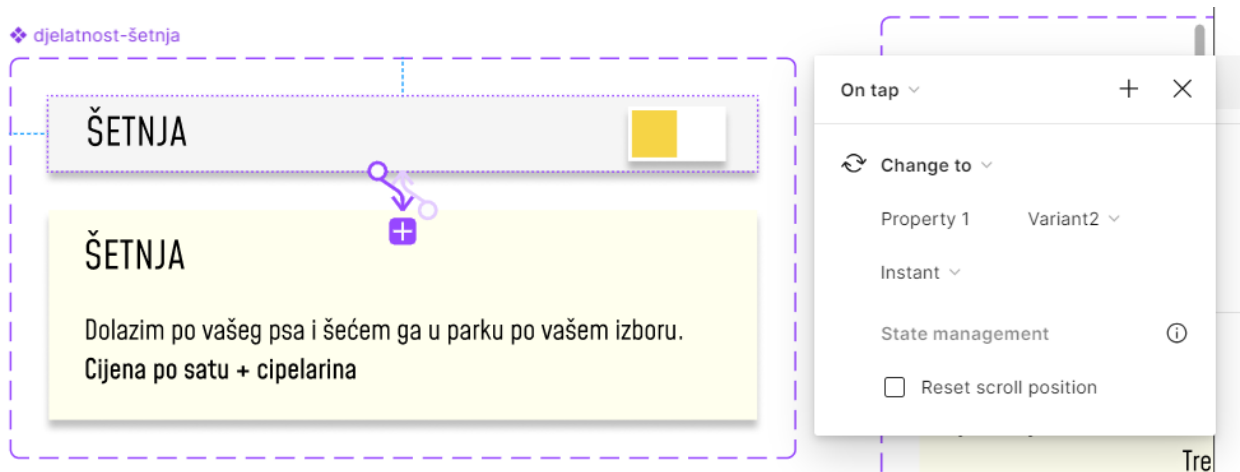
Prvi korak započinje izradom osnovne kartice. U drugom koraku kartica je duplicirana još dva puta. Napravljenim karticama dodan je okvir na kojeg je primijenjena opcija automatskog rasporeda kako bi kartice bile pravilno organizirane. U trećem koraku, okvir s karticama smješten je u drugi okvir koji predstavlja vrtuljak. Na vrtuljak je također primijenjen automatski raspored, nakon čega je dupliciran dva puta. U jednom od vrtuljaka poravnanje elemenata postavljeno je na sredinu, u drugom na desno, a u trećem na lijevo. Od ovih triju varijanti vrtuljka kreiran je set komponenti. Četvrti korak je interakcijama povezati svaku stavku u setu komponenta. Pokretačem *on drag*, odnosno povlačenjem okvira s karticama ulijevo ili udesno mijenja stanje komponente. Za neprimjetan prijelaz između stanja komponenti korištena je opcija *Smart animate*.



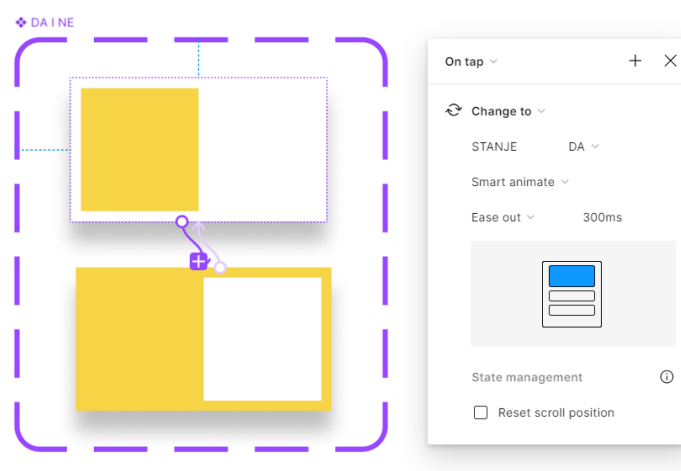
Slika 39 Prikaz komponentne grupe "Vrtuljak" (izvor: slika zaslona) (11) (17) (18)

□ Formular za odabir usluge

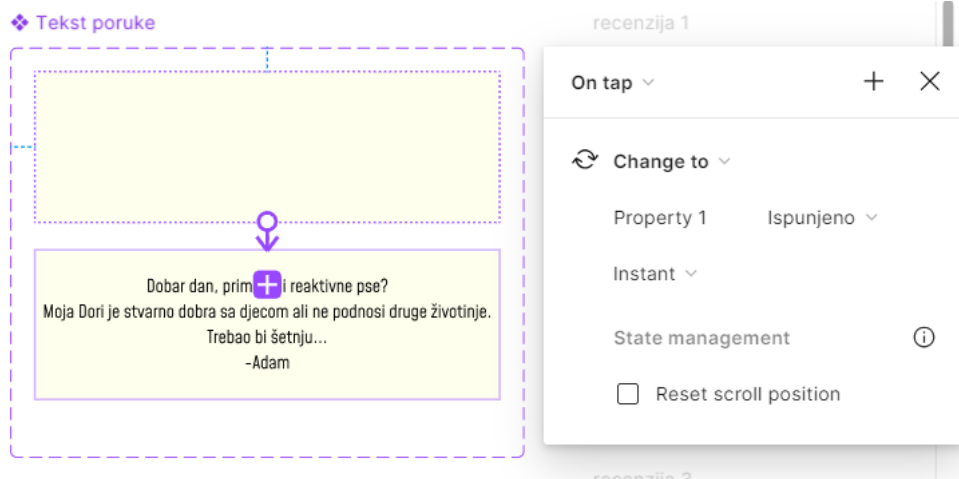
Pritiskom na stavku u formularu, odnosno uslugu otvara se okvir s opisom usluge. Prethodno je postignuto animacijom promjene stanja komponente uz pomoć opcije *Smart animate*. Unutar stavke u formularu također je prisutan okvir za potvrdu, zasebna interaktivna komponenta koja je korištena u više navrata u dizajnu.



Slika 40 Animacija promjene stanja komponente formulara za odabir usluge (izvor: slika zaslona)



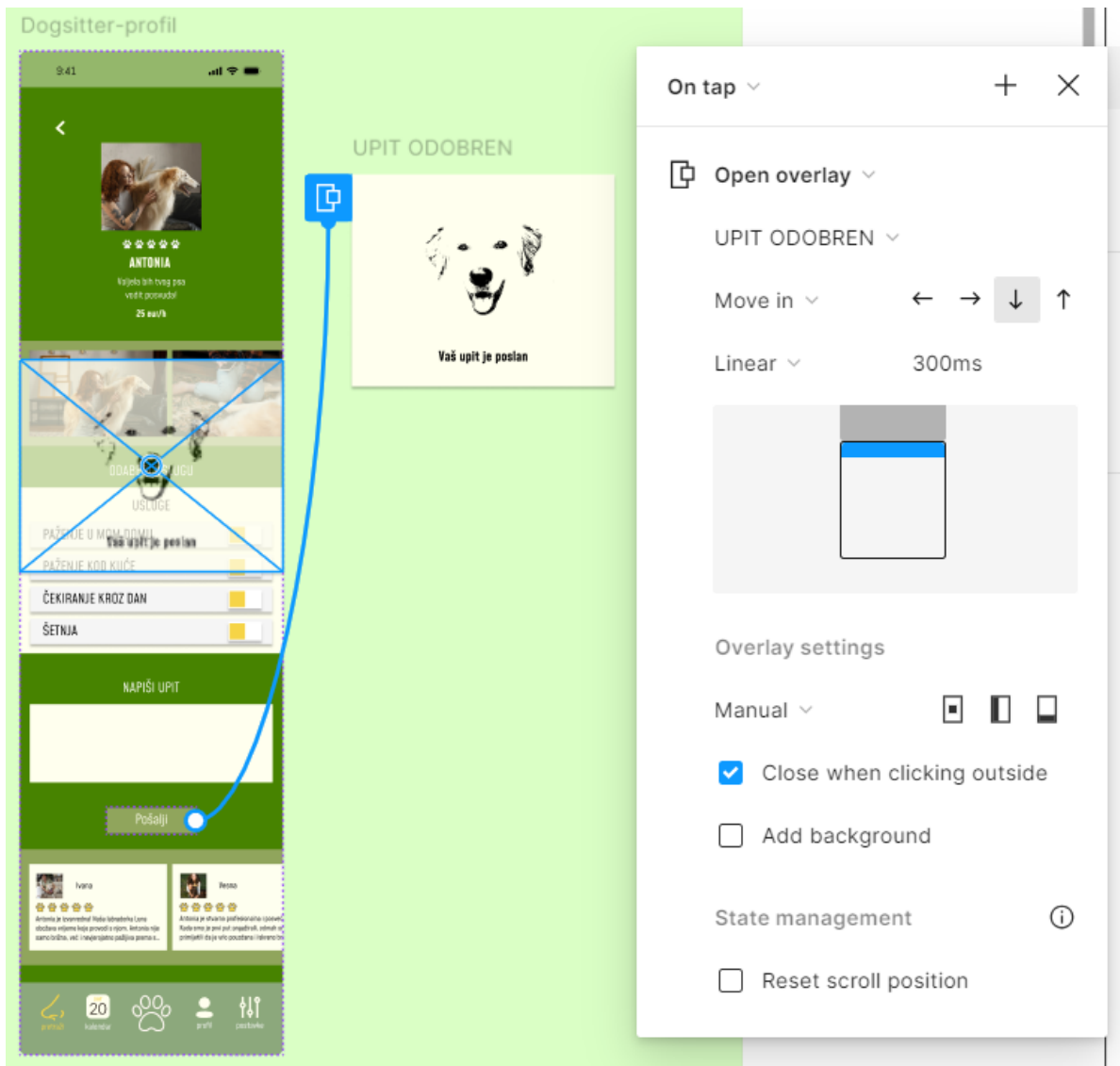
Slika 41 Prikaz animacije promjene stanja okvira za potvrdu DA/NE (izvor: slika zaslona)



Slika 42 Prikaz animiranja promjene stanja tekstnog okvira unutar zaslona profila dadilje Antonie (izvor: slika zaslona)

□ **Potvrda poslanog zahtjeva**

Nakon odabira usluge i punjenja polja za upit predviđeno je da će korisnik pritisnuti gumb „Pošalji upit“. Pritiskom gumba otvara se preklopni okvir koji ima zadaću javiti korisniku da je upit poslan. Pozicija preklopnog okvira ručno je namještena. Okvir je animiran opcijom pomakni unutra u smjeru prema dolje, a trajanje same animacije je 300ms.

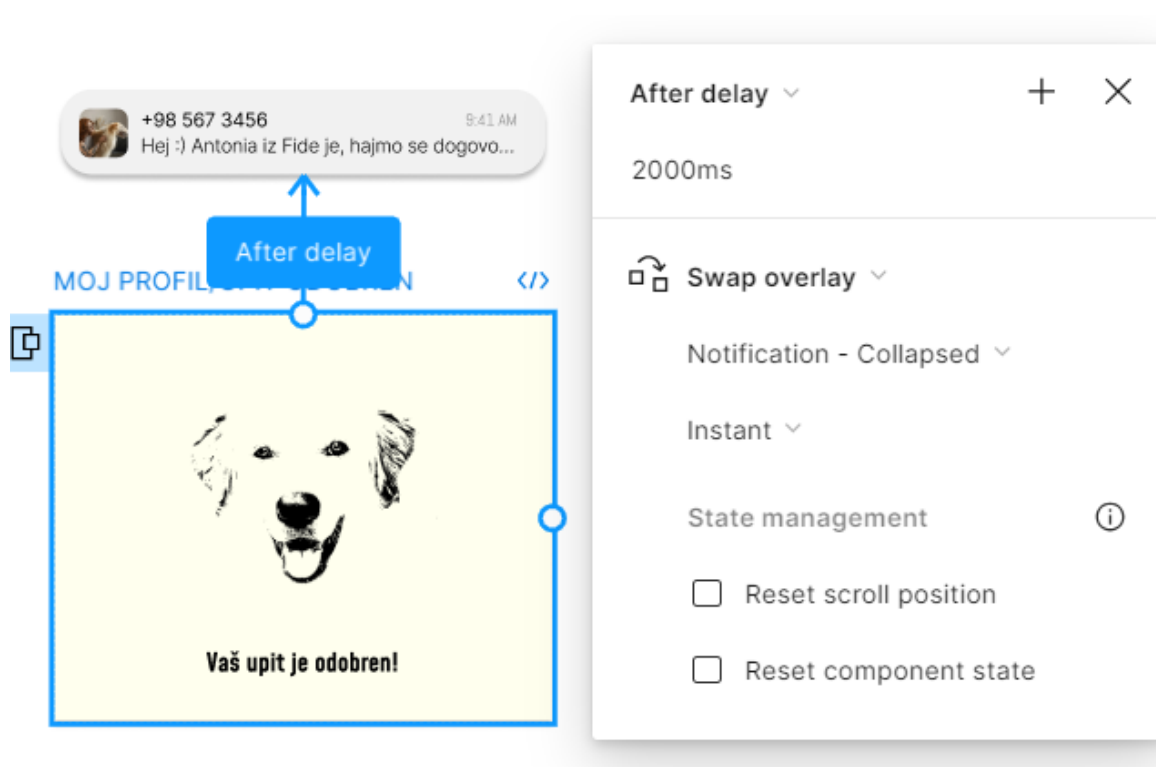


Slika 43 Prikaz izrade animacije otvaranja preklopnog okvira "Vaš upit je poslan"
(izvor: slika zaslona)

5.2.7. Moj profil

□ Animacija preklopnog okvira „Vaš upit je odobren“

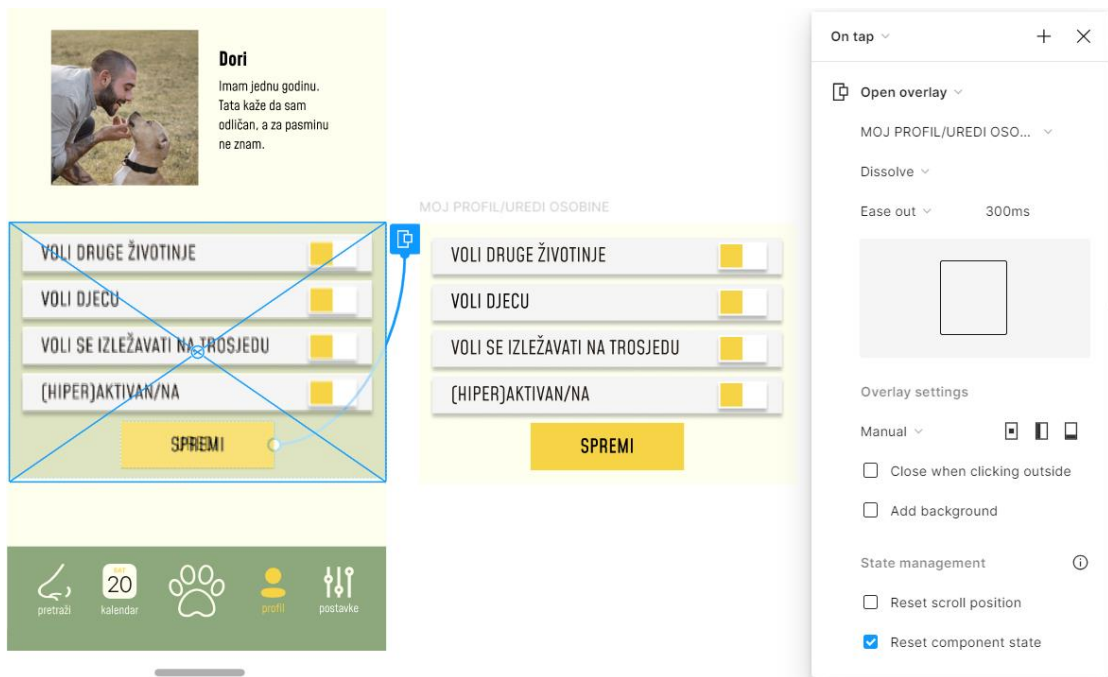
Nakon otvaranja korisničkog profila na vrhu zaslona automatski se pojavljuje preklopni okvir „Vaš upit je odobren“. Animacija ovog okvira slična je animaciji okvira „Vaš upit je poslan“, ono što ih razlikuje je pokretač interakcije i činjenica da se dotični okvir nakon vremenskog odmaka od 2000ms zamjenjuje porukom dadilje. Prethodno je učinjeno opcijom zamijeni preklopni zaslon.



Slika 44 Prikaz animacije zamjene preklopnog okvira "Vaš upit je odobren" s komponentom poruke (izvor: slika zaslona) (27)

□ Korištenje instanci komponente za spremanje promjena unutar sekcije profila

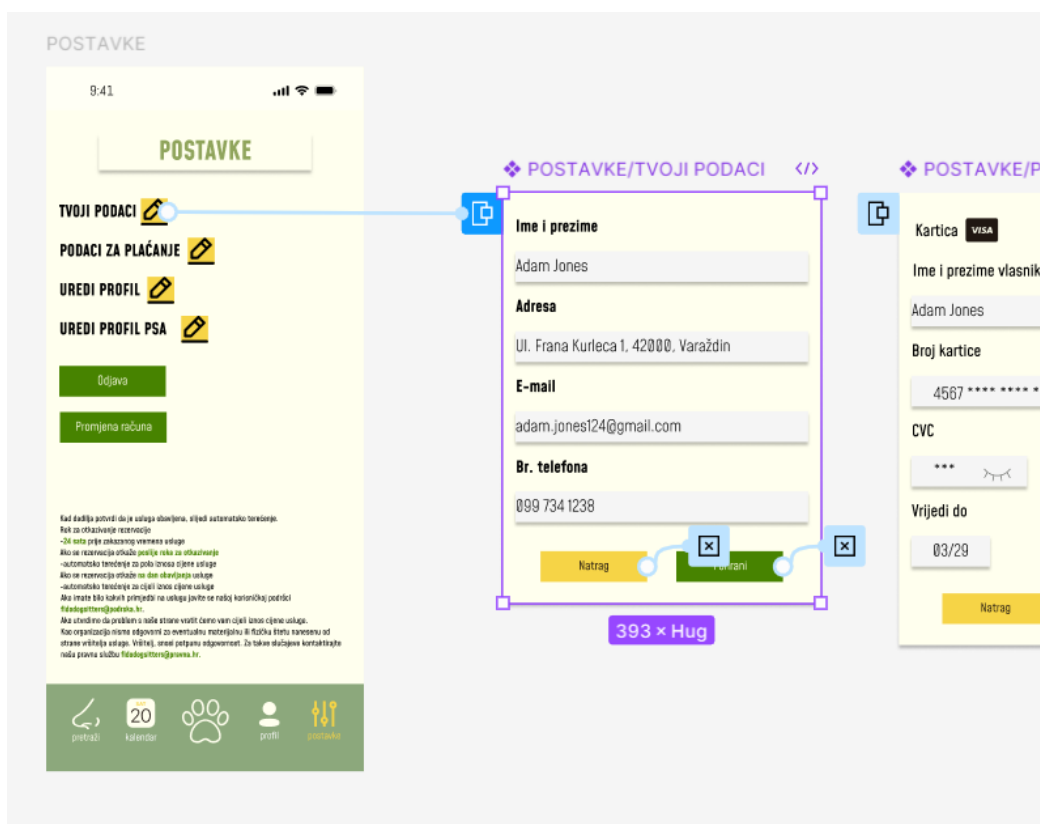
Osobine psa mogu se urediti u preklopnom okviru „Uredi osobine“ koji se otvara pritiskom na tipku „Uredi“. U preklopnom okviru korisnik može naglasiti prisutnost osobine sa da ili ne, ovisno o karakteristikama ljubimca. Za vjerniji prikaz spremanja promjena unutar sekcije „Osobine psa“ glavne komponente stavljene su direktno u okvir „Uredi osobine“. Isto je napravljeno jer promjene na glavnim komponentama utječu na njihove varijacije.



Slika 45 Prikaz animacije preklopnog okvira za uređivanje osobina psa (izvor: slika zaslona)

5.2.8. Postavke

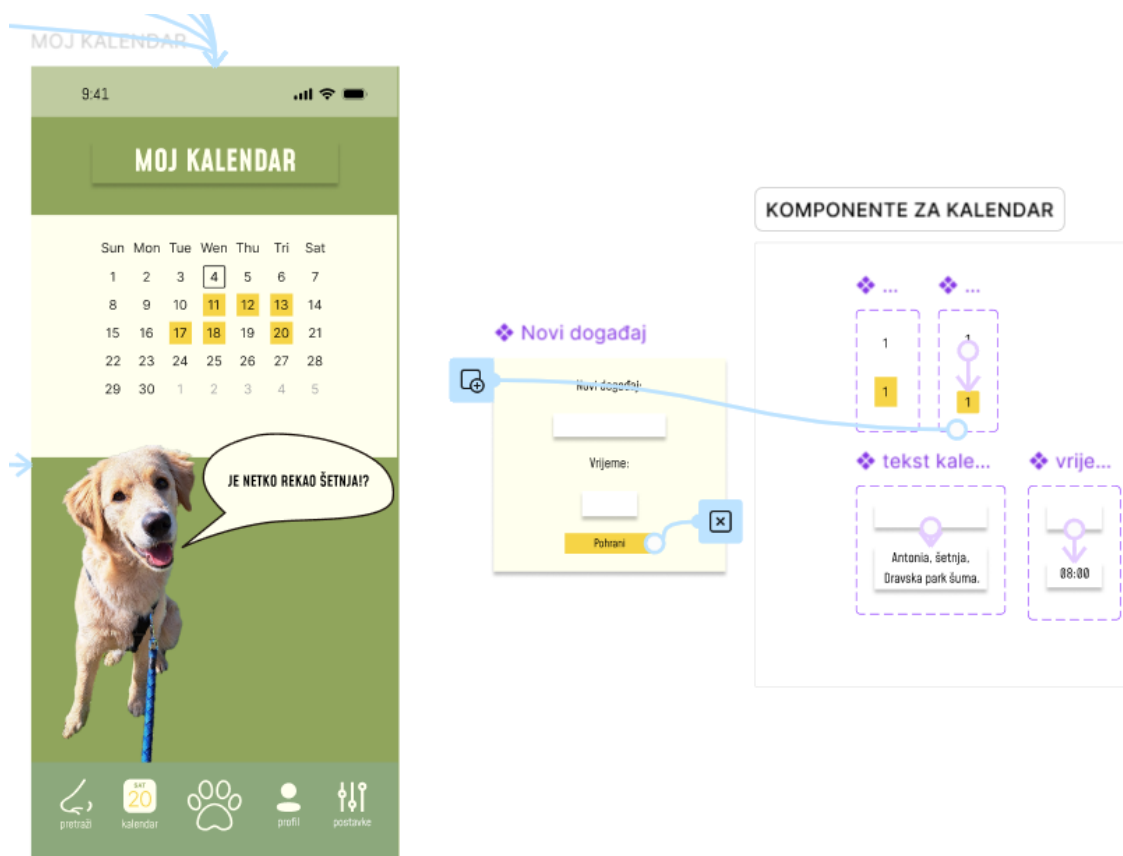
Na zaslonu postavki nalaze se informacije o korisniku u kategorijama „Tvoji podaci“, „Podaci za plaćanje“, „Uredi profil“ i „Uredi profil psa“. Svaka kategorija kraj svog naziva ima žuto-crnu ikonu olovke na čiji se pritisak otvaraju preklopni okviri za uređivanje stavki u svakoj kategoriji zasebno. Preklopni okviri sastoje se od polja za unos ili pregled podataka, gumba za pohranjivanje i gumba za natrag. Animacija preklopnog okvira napravljena je slično kao i animacije ostalih preklopnih okvira u prototipu, no izlazak iz okvira nešto je drugačiji. U prethodnim poglavljima prikazani su primjeri izlazaka iz preklopnih okvira pritiskom van okvira. Okviri unutar zaslona postavki specifični su po tome da se iz njih izlazi interakcijom na tipku unutar preklopnog okvira.



Slika 46 Prikaz animacije otvaranja i zatvaranja preklopnog okvira „Tvoji podaci“
(izvor: slika zaslona) (28)

5.2.9. Moj kalendar

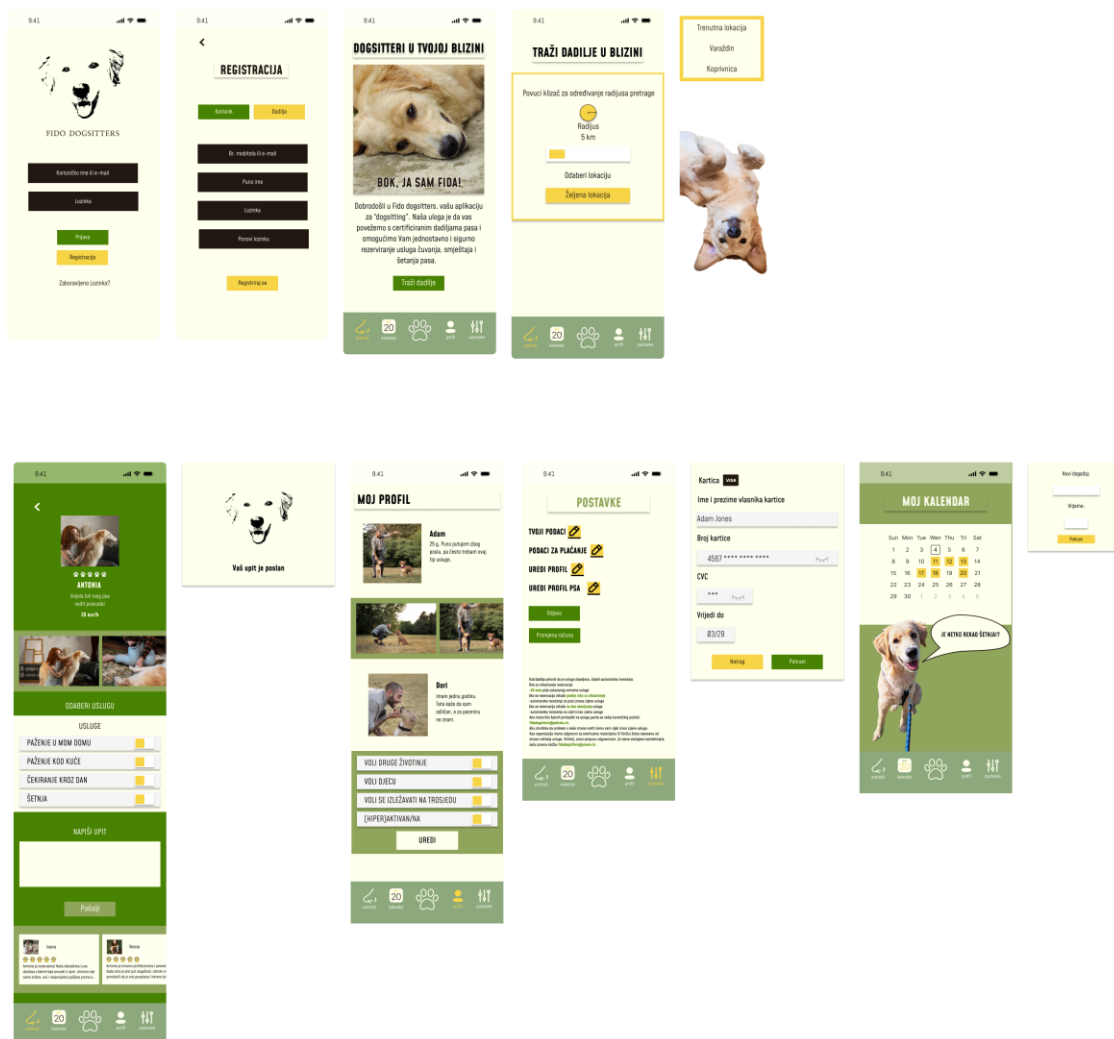
Korištenje *plugina kao što je* „Simple calendar generator“ može znatno ubrzati proces dizajniranja kalendara u aplikaciji. Prethodno je učinjeno za namjenu izrade kalendara u ovom projektu. Uz sam kalendar, generira se i komponenta za datum, pri čemu svaka brojka u kalendaru predstavlja instancu te komponente. Naknadno je s dobivenom komponentom kreirana komponentna grupa s dvije varijacije: nepobuđenim stanjem i pobuđenim stanjem. Pobuđeno stanje je posljedica pritiska na bilo koji datum unutar kalendara. Za demonstraciju spremanja događaja kreiran je preklapni okvir „Novi događaj“, kojeg pokreće pritisak na datum u pobuđenom stanju. Unutar okvira novi događaj nalaze se instance komponente za tekst i vrijeme novog događaja.



Slika 47 Prikaz zaslona kalendar i njegovih interaktivnih komponenti

6. Izvedba prototipa

Za potrebe ovog rada i demonstracije funkcionalnosti aplikacije „Fido dogsitters“ u prototipnom toku prikazano je putovanje kroz aplikaciju iz pozicije korisnika (*eng. customer journey*) koji ugovara uslugu šetnje. U prototipu su redom prikazani slijedeći koraci: prijava korisnika u aplikaciju, njegovo putovanje na zaslon predstavljanja s kojeg se seli na zaslon filtera za dadilje, interakcija s filterom koja rezultira pronalaženjem dadilje u blizini njegove trenutne lokacije, pregled profila dadilje i slanje upita, nakon čega slijedi pregled podataka za plaćanje te na kraju zakazivanje događaja u kalendaru. Funkcionalnosti aplikacije mogu se još prikazati kao prototipni tok iz pozicije dadilje kod ugovaranja usluge šetnje. Druge varijante prototipnog toka mogu biti proces registracije i uređivanja korisničkog profila ili profila dadilje, prikaz funkcionalnosti uskršnjih jaja, postupak recenziranja i slično.



Slika 48 Kronološki prikaz svih zaslona u prototipu (izvor: slika zaslona)

7. Zaključak

Dobar UI/UX dizajn omogućuje korisniku ostvarenje vlastitih ciljeva posredstvom aplikacije, a njegovo putovanje kroz istu čini ugodnijim i ljepšim. Stoga, ako dizajn bez pravog razloga imalo otežava njezino korištenje, to može utjecati na angažman i odvratiti korisnike od aplikacije. Sve navedeno može dovesti do financijskih gubitaka.

Figma je snažna i besplatna aplikacija za UI i UX dizajn. U ovom radu, pokazala se kao neprocjenjiv alat u razvitku dizajna aplikacije. Figma omogućuje laku izradu sistema dizajna digitalnih aplikacija što poboljšava dosljednost i vizualnu povezanost elemenata na zaslonu, što doprinosi boljem korisničkom iskustvu. Vrijedno je uložiti vrijeme u istraživanje svih njenih funkcionalnosti, kako bi se njezine prednosti maksimalno iskoristile.

Uspješnost brenda mjeri se u njegovoj prepoznatljivosti i emocionalnoj povezanosti koju stvara s korisnicima, a maskota je snažan alat za postizanje tog cilja.

U ovom radu prikazano je kako se primjenom alata Figma može u relativno kratkom vremenskom roku realizirati dizajn korisničkog sučelja i funkcionalni prototip aplikacije. Prethodno praktičnoj realizaciji važno je detaljno isplanirati željene funkcionalnosti i samu svrhu pojedinih elemenata predmetne aplikacije. Figma sadrži niz opcija kojima se mogu izraditi atraktivne simulacije različitih interakcija sa sučeljem aplikacije, što značajno doprinosi općem dojmu realiziranog proizvoda. Izrađeni prototip pruža realne uvide u različite aspekte korisničkog sučelja aplikacije i omogućuje pravovremeno uviđanje problematičnih funkcionalnosti. Obzirom da je Figma izrazito intuitivan alat, relativno jednostavan za korištenje, omogućuje nam brze ispravke problematičnih elemenata i u konačnici oblikovanje prototipa koji će zadovoljiti visoke kriterije modernog informacijskog društva.

8. Literatura

- [1] „LATENCIJA – 5G.hr“. Pristupljeno: 13. rujan 2024. [Na internetu]. Dostupno na: <https://www.5g.hr/pojam/latencija/>
- [2] „7 emerging web design trends for 2024 and beyond“. Pristupljeno: 10. rujan 2024. [Na internetu]. Dostupno na: <https://webflow.com/blog/web-design-trends-2024?msocid=325af1dfcd9861a804f0e52bccff60b3>
- [3] W. O. Galitz, „The Essential Guide to User Interface Design An Introduction to GUI Design Principles and Techniques Third Edition“.
- [4] M. A. Hemzo, „Defining the Persona: Segmentation and Targeting“, *Marketing Luxury Services*, str. 75–94, 2023, doi: 10.1007/978-3-030-86073-8_6.
- [5] „What is Figma? – Figma Learn - Help Center“. Pristupljeno: 25. kolovoz 2024. [Na internetu]. Dostupno na: <https://help.figma.com/hc/en-us/articles/14563969806359-What-is-Figma>
- [6] „What is a progressive web app? - Progressive web apps | MDN“. Pristupljeno: 25. kolovoz 2024. [Na internetu]. Dostupno na: https://developer.mozilla.org/en-US/docs/Web/Progressive_web_apps/Guides/What_is_a_progressive_web_app
- [7] „Organize your canvas with sections – Figma Learn - Help Center“. Pristupljeno: 25. kolovoz 2024. [Na internetu]. Dostupno na: <https://help.figma.com/hc/en-us/articles/9771500257687-Organize-your-canvas-with-sections>
- [8] „An Introduction To Figma Interactive Components — Smashing Magazine“. Pristupljeno: 11. rujan 2024. [Na internetu]. Dostupno na: <https://www.smashingmagazine.com/2021/07/introduction-figma-interactive-components/>
- [9] „Create interactive components with variants – Figma Learn - Help Center“. Pristupljeno: 10. rujan 2024. [Na internetu]. Dostupno na: <https://help.figma.com/hc/en-us/articles/360061175334-Create-interactive-components-with-variants>
- [10] „How to Use Variables in Figma – A Handbook for Beginners“. Pristupljeno: 12. rujan 2024. [Na internetu]. Dostupno na: <https://www.freecodecamp.org/news/variables-in-figma-handbook/#heading-differences-between-variables-and-styles-in-figma>
- [11] „Target audience analysis: Everything digital marketers need to know“. Pristupljeno: 12. rujan 2024. [Na internetu]. Dostupno na: <https://emplifi.io/resources/blog/target-audience-analysis-guide-everything-digital-marketers-need-to-know>
- [12] „How Different Generations Care for Their Pets (2024 Guide) – Dogster“. Pristupljeno: 12. rujan 2024. [Na internetu]. Dostupno na: <https://www.dogster.com/lifestyle/how-different-generations-care-for-their-pets>

- [13] „Where do millennials work the longest hours? | World Economic Forum“. Pristupljeno: 12. rujan 2024. [Na internetu]. Dostupno na: <https://www.weforum.org/agenda/2016/05/where-do-millennials-work-the-longest-hours/>
- [14] „How a Brand Name Becomes Generic - The New York Times“. Pristupljeno: 04. kolovoz 2024. [Na internetu]. Dostupno na: <https://www.nytimes.com/2019/06/24/smarter-living/how-a-brand-name-becomes-generic.html>
- [15] „Brend komunikacija: Moć maskota u marketingu | PROGRESSIVE MAGAZIN“. Pristupljeno: 09. kolovoz 2024. [Na internetu]. Dostupno na: <https://progressive.com.hr/?p=34636>
- [16] „Top 7 Strategies to Prevent Trade Mark Genericide“. Pristupljeno: 04. kolovoz 2024. [Na internetu]. Dostupno na: <https://spoor.com/top-7-strategies-to-prevent-genericide-of-trade-marks/>
- [17] N. Dunato, „Stvori svoj jedinstveni brand Radni listovi“, 2018.
- [18] L. I. Labrecque i G. R. Milne, „Exciting red and competent blue: The importance of color in marketing“, *J Acad Mark Sci*, sv. 40, izd. 5, str. 711–727, ruj. 2012, doi: 10.1007/s11747-010-0245-y.
- [19] „How to Create Optimized Welcome Pages: 12 Tips That’ll Further the Customer Journey“. Pristupljeno: 15. rujan 2024. [Na internetu]. Dostupno na: <https://instapage.com/blog/how-to-setup-welcome-pages/>
- [20] „Best Practices for Designing the Mobile App Login Screen“. Pristupljeno: 15. rujan 2024. [Na internetu]. Dostupno na: <https://www.telerik.com/blogs/best-practices-for-designing-the-mobile-app-login-screen>
- [21] „Što znate o gemifikaciji i zašto igranje može postati vaša najznačajnija vještina? | Cool Klub“. Pristupljeno: 16. rujan 2024. [Na internetu]. Dostupno na: <https://coolklub.com/sto-znate-o-gemifikaciji-i-zasto-igranje-moze-postati-vasa-najznacajnija-vjestina/>

Popis slika

Slika 1 Prikaz Figminog plugina "Icon scout"	5
Slika 2 Prikaz korištenja interaktivnih komponenti na primjeru ikone za sakrivanje i otkrivanje teksta (izvor: snimka zaslona) (1) (2)	6
Slika 3 Ilustracija maskote Podravka grupe, pripisivanje ljudskih osobina imaginarnom liku (3) .	9
Slika 4 Fida, maskota aplikacije (4)	10
Slika 5 Logo aplikacije "Fido dogsitters" (5)	11
Slika 6 Paleta boja korištena u projektu (6).....	12
Slika 7 Pismo korišteno u projektu (8)	13
Slika 8 Prikaz svih elemenata unutar projekta (izvor: snimka zaslona) (7)	15
Slika 9 Pozdravna stranica aplikacije "Fido dogsitters" (izvor: snimka zaslona) (8) (9)	16
Slika 10 Prikaz zaslona za prijavu i registraciju aplikacije "Fido dogsitters"	18
Slika 11 Prikaz otkrivanja teksta uz pomoć komponente "Oko"	18
Slika 12 Prikaz kategorije traži unutar aplikacije "Fido dogsitters"	19
Slika 13 Prikaz zaslona predstavljanja unutar prototipa aplikacije "Fido dogsitters"	20
Slika 14 Prikaz animacije šaljivog pop up okvira na zaslonu „Filter za dadilje“(izvor: slika zaslona) (4) (17).....	22
Slika 15 Prikaz filtriranja dadilja na zaslonu „Filter za dadilje"	23
Slika 16 Prikaz zaslona profila dadilje Antonie) (10) (20) (21)	24
Slika 17 Prikaz preklopnog okvira "Vaš upit je rezerviran " na zaslonu profila dadilje Antonie .	25
Slika 18 Prikaz zamjene preklopnih okvira "Vaš upit je odobren“ i obavijesti van aplikacije	26
Slika 19 Prikaz sekcija "Mini profila psa" i „Osobina psa“ i preklopnog okvira „Uredi osobine“ (izvor: slika zaslona).....	27
Slika 20 Prikaz postavki i preklopnog okvira za uređivanje istih (izvor: slika zaslona) (1) (2) (28) (29) (30).....	29
Slika 21 Prikaz korištenja kalendara (izvor: snimka zaslona) (4) (30).....	30
Slika 22 Prikaz svih interakcija i animacija u ovom projektu (izvor: slika zaslona).....	31
Slika 23 Prikaz svih interaktivnih komponenti u ovom projektu (izvor: slika zaslona).....	32
Slika 24 Prikaz animacije pozdravne stranice (izvor: slika zaslona) (9)	33
Slika 25 Prijelaz s drugog na treći zaslon pozdravne stranice (izvor: slika zaslona)	34
Slika 26 Automatski prijelaz između zadnjeg okvira pozdravne stranice i stranice za prijavu	35
Slika 27 Prijelaz između zaslona prijave i registracije (izvor: slika zaslona).....	36
Slika 28 Animacija polja za unos podataka (izvor: slika zaslona)	37
Slika 29 Animacija gumba (izvor: slika zaslona).....	37

Slika 30 Animacija gumbi na čiji se klik obojenje suprotnog gumba izmjenjuje (izvor: slika zaslona).....	38
Slika 31 Neodgovarajući primjer izrade interaktivne komponente kartične navigacije.....	39
Slika 32 Odgovarajući primjer izrade interaktivne komponente kartične navigacije	40
Slika 33 Prikaz odjeljka "Pretraži" (izvor: slika zaslona).....	41
Slika 34 Prikaz prijelaza sa zaslona stranice predstavljanja na zaslon „Filter za dadilje“	42
Slika 35 Prikaz zaslona "Filter za dadilje" s njegovim preklopnim okvirima (izvor: slika zaslona)	43
Slika 36 Prikaz animacije prijelaza stanja klizača za radijus (izvor: slika zaslona).....	45
Slika 37 Prikaz animacije šaljivog pop up okvira (izvor: slika zaslona).....	46
Slika 38 Interaktivne komponente profila dadilje Antonie (izvor: slika zaslona)	47
Slika 39 Prikaz komponentne grupe "Vrtuljak" (izvor: slika zaslona) (11) (17) (18).....	48
Slika 40 Animacija promjene stanja komponente formulara za odabir usluge (izvor: slika zaslona)	49
Slika 41 Prikaz animacije promjene stanja okvira za potvrdu DA/NE (izvor: slika zaslona).....	49
Slika 42 Prikaz animiranja promjene stanja tekstnog okvira unutar zaslona profila dadilje Antonie (izvor: slika zaslona).....	50
Slika 43 Prikaz izrade animacije otvaranja preklopnog okvira "Vaš upit je poslan"	51
Slika 44 Prikaz animacije zamjene preklopnog okvira "Vaš upit je odobren" s komponentom poruke (izvor: slika zaslona) (27)	52
Slika 45 Prikaz animacije preklopnog okvira za uređivanje osobina psa (izvor: slika zaslona) ...	53
Slika 46 Prikaz animacije otvaranja i zatvaranja preklopnog okvira „Tvoji podaci“	54
Slika 47 Prikaz zaslona kalendar i njegovih interaktivnih komponenti	55
Slika 48 Kronološki prikaz svih zaslona u prototipu (izvor: slika zaslona)	56

Popis izvora korištenih resursa

- (1) Iconscout, Artist, *Oko*. [Art].
- (2) Iconscout, Artist, *Zatvoreno oko*. [Art].
- (3) Podravka grupa, »Lino,« [Mrežno]. Available: <https://lino.eu/>.
- (4) J. Margić, Artist, *Moja Fida*. [Art].
- (5) G. Rahayu, »obitelj fontova Mohave,« [Mrežno].
Available: <https://fonts.google.com/specimen/Mohave>.
- (6) [Mrežno]. Available: <https://fonts.google.com/specimen/Mohave>.
- (7) »Komponenta traka statusa,« Apple, [Mrežno].
Available: <https://developer.apple.com/design/human-interface-guidelines/notifications>.
- (8) Craft Supply Co., [Mrežno].
Available: <https://craftsupply.co/product/road-race-font-family-extras/>.
- (9) M. Tomišić, » Pexels,« [Mrežno].
Available: <https://www.pexels.com/video/nature-sky-sunset-romantic-4139671/>.
- (10) Freepik, [Mrežno].
Available: https://www.freepik.com/free-photo/full-shot-woman-with-cute-greyhound-dog_38898075.htm.
- (11) Freepik, [Mrežno]. Available: https://www.freepik.com/free-photo/full-shot-woman-with-cute-greyhound-dog_38898071.htm.
- (12) Iconscout, Artist, *Kalendar*. [Art].
- (13) Iconscout, Artist, *šapa*. [Art].
- (14) Iconscout, Artist, *Profil*. [Art].
- (15) Iconscout, Artist, *Postavke*. [Art].
- (16) Iconscout, Artist, *Nos*. [Art].
- (17) J. Margić, Artist, *Ikona: Radijus*. [Art].
- (18) N. Moroz, Artist, *Portrait of Ksenia Sochi*. [Art]. 2011.
- (19) Freepik, [Mrežno]. Available: https://www.freepik.com/free-photo/full-shot-woman-sitting-couch-with-dog_34127857.htm.
- (20) Freepik, [Mrežno]. Available: <https://www.freepik.com/free-photo/full-shot-woman-with->

- cute-greyhound-dog_38898071.htm.
- (21) Freepik, [Mrežno].
Available: https://de.freepik.com/fotos-kostenlos/frau-die-fotos-von-ihrem-hund-macht_10840085.htm#from_view=detail_alsolike.
 - (22) Freepik, [Mrežno].
Available: https://www.freepik.com/free-photo/portrait-smiling-young-woman-with-her-dog-park_3217341.htm#query=canine%20personas&position=6&from_view=keyword&track=ais_hybrid&uuiid=25bdd1a8-bf37-45db-8950-cc133e64bd49.
 - (23) Freepik, [Mrežno].
Available: https://www.freepik.com/free-photo/woman-with-small-jack-russel-terrier_1154147.htm#query=person%20holding%20dog&position=2&from_view=keyword&track=ais_hybrid&uuiid=effc744b-9077-4288-b8c7-00e769002350.
 - (24) Freepik, [Mrežno].
Available: https://www.freepik.com/free-photo/man-training-his-pitbull-dogs_19333889.htm.
 - (25) Freepik, [Mrežno].
Available: https://www.freepik.com/free-photo/man-enjoying-some-quality-time-with-his-dog_19333902.htm#fromView=serie&position=21.
 - (26) Freepik, [Mrežno]. Available: https://www.freepik.es/foto-gratis/hombre-disfrutando-tiempo-calidad-su-perro_19333898.htm.
 - (27) »Komponenta notifikacija,« Apple, [Mrežno].
Available: <https://developer.apple.com/design/human-interface-guidelines/notifications>.
 - (28) Iconscout, Artist, *Olovka*. [Art].
 - (29) Iconscout, Artist, *Visa*. [Art].
 - (30) S. c. plugin, Artist, *Komponenta, kalendar*. [Art].
 - (31) Iconscout, Artist, *Šapica*. [Art].



**IZJAVA O AUTORSTVU
I
SUGLASNOST ZA JAVNU OBJAVU**

Završni/diplomski rad isključivo je autorsko djelo studenta koji je isti izradio te student odgovara za istinitost, izvornost i ispravnost teksta rada. U radu se ne smiju koristiti dijelovi tuđih radova (knjiga, članka, doktorskih disertacija, magistarskih radova, izvora s interneta, i drugih izvora) bez navođenja izvora i autora navedenih radova. Svi dijelovi tuđih radova moraju biti pravilno navedeni i citirani. Dijelovi tuđih radova koji nisu pravilno citirani, smatraju se plagijatom, odnosno nezakonitim prisvajanjem tuđeg znanstvenog ili stručnoga rada. Sukladno navedenom studenti su dužni potpisati izjavu o autorstvu rada.

Ja, Jelena Margić (*ime i prezime*) pod punom moralnom, materijalnom i kaznenom odgovornošću, izjavljujem da sam isključivi autor/ica završnog/diplomskog (*obrisati nepotrebno*) rada pod naslovom Dizajn korisničkog sučelja i razvoj prototipa aplikacije "Fido dogsitters" u alatu Figma (*upisati naslov*) te da u navedenom radu nisu na nedozvoljeni način (bez pravilnog citiranja) korišteni dijelovi tuđih radova.

Student/ica:

(*upisati ime i prezime*)

Jelena Margić
(vlastoručni potpis)

Sukladno Zakonu o znanstvenoj djelatnosti i visokom obrazovanju završne/diplomske radove sveučilišta su dužna trajno objaviti na javnoj internetskoj bazi sveučilišne knjižnice u sastavu sveučilišta te kopirati u javnu internetsku bazu završnih/diplomskih radova Nacionalne i sveučilišne knjižnice. Završni radovi istovrsnih umjetničkih studija koji se realiziraju kroz umjetnička ostvarenja objavljuju se na odgovarajući način.

Ja, Jelena Margić (*ime i prezime*) neopozivo izjavljujem da sam suglasan/na s javnom objavom završnog/diplomskog (*obrisati nepotrebno*) rada pod naslovom Dizajn korisničkog sučelja i razvoj prototipa aplikacije "Fido dogsitters" u alatu Figma (*upisati naslov*) čiji sam autor/ica.

Student/ica:

(*upisati ime i prezime*)

Jelena Margić
(vlastoručni potpis)